LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA SEGA MEGADRIVE SECRETOS 3



J. DOUGLAS ARNOLD

SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA GANAR

LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA SEGA MEGADRIVE

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias muy especialmente a mi madre, Joan, que ha sido para mí una guía a seguir, me ha apoyado y animado a continuar con mi trabajo, me ha dado amor, amistad e inspiración.

Gracias también a Joe Harabin por su ayuda, de la que no hubiéramos podido prescindir, en lo referente a la distribución del libro. Si ahora tienes un ejemplar entre tus manos, es gracias a su esfuerzo.

Mi agradecimiento a los «campeones» de estos juegos que me ayudaron a encontrar las claves estratégicas y los secretos que llenan estas páginas. Me refiero a Paz Derham, Gregg Abbott, Joey Echeverri, Clint Crabtree, Josh Arlidge, Damon Dykstra y Darin Kuethe.

También quiero hacer mención de Larry Antonio, Adam Dotson, Gavin Campbell, Steve «Smike» Henke, Ewok, Amy y Lolita, de Toys 'N' Joys, Scott, de JR's Music, Chris & Matthew Arnold, Jamie Sears, Jack & Val & Tera & Kyle, Craig Hill, Doug Hooker, Damon & Yvonne, Paul Babel, Mike Boland, Gary Clisby, Darin Kleim, Ruth Ko, Mike McKenna, Michael McKenna, Barbara & Stan, Fran y Don, Helen y Rob, Joanie y Mac, Dan & Naomi Malone, Mark y Judy Ellman y Linda & Bill Pierce. ¡Muchas gracias por todo!

Mis saludos a los chicos de Missouri: Granny & Granpa y a The Henke Family.

Muchas gracias también a Richard Fields por sus portadas.

Gracias a todas las empresas de juegos que me han ayudado a conseguir que este libro fuera completo y estuviera actualizado: Acclaim/Flying Edge/Arena, Bignet/Micronet, Data East, Dreamworks/Bandai, Electronic Arts, Renovation, Sage's Creation, Sega, Taito, Virgin Games.

SUMARIO

INTRODUCCIÓN

Los fabricantes de juguetes convencionales están que se comen los nudillos desde que aparecen noticias en la prensa afirmando que el mercado de videojuegos en nuestro país todavía está en desarrollo, si lo comparamos con el parque de consolas vendido en otros países europeos. ¡Y no es para menos! Los juguetes convencionales sólo ocuparon un 25 % del total de ventas del mercado, al finalizar 1992, si hacemos caso de las cifras aportadas por algunos grandes almacenes. Se estima que en 1992, se vendió en nuestro país una cantidad de cartuchos de videojuegos que representó 50.000 millones de pesetas.

Así que no es de extrañar que, alentados por el descrédito de estos fabricantes, entidades, organismos y algunos medios de comunicación conservadores, fomenten una especie de cruzada contra los videojuegos para advertir de su peligro sobre los jóvenes. No hará mucho que leía una noticia en la que se decía que el gobierno francés, después de un estudio en el que se detectaron una docena de casos de epilepsia en pequeños que estuvieron utilizando sus consolas, pretendía promulgar una ley al respecto del consumo y venta de videojuegos. En el país vecino, Gran Bretaña, una madre acusaba a Nintendo de la muerte de su hijo, cuando éste falleció con convulsiones después de pasar una hora jugando al Super Mario Bros.

No obstante, tras investigar sobre estos sucesos, como periodista que soy, debo decir que jamás he encontrado la fuente de la noticia o como mínimo al protagonista de uno de estos casos para que se pronunciase al respecto. Da la sensación de que todas estas noticias fantasma tienen un denominador común: el miedo a las nuevas tecnologías y a los juguetes de una nueva generación. Es más sencillo descalificar y buscar el sensacionalismo, haciéndoles el juego, nunca mejor dicho, a los atemorizados fabricantes que perdieron su lugar en el mercado.

Los que alzamos la voz para dictaminar como positiva la distracción del videojuego, aportamos otros datos más fehacientes. Un estudio reciente realizado por varios psicólogos de Barcelona con 278 personas de 12 a 33 años, demostró que no existen diferencias de personalidad entre los niños o adolescentes aficionados a los videojuegos y aquellos que no lo son. El psicólogo Juan Alberto Estallo, en relación a la encuesta, afirmó que «no existe una conducta antisocial entre niños que juegan o no con videojuegos. Los primeros son niños más extravertidos y con mayor estabilidad emocional. Tampoco es cierto que estos niños lean menos libros o practiquen menos deporte. Por el contrario, son personas más activas y críticas

consigo mismas». La psicóloga Pilar Hernanz, añadía: «Estos niños ejercitan funciones mentales que les obligan a resolver problemas o a hacer razonamientos verbales.»

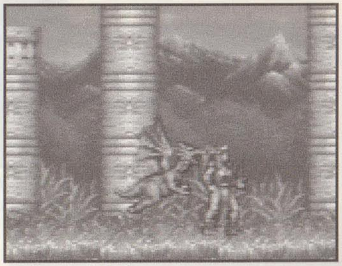
Pedro de Frutos, director de la revista *Super juegos* del Grupo Zeta, me confesaba en una entrevista que «son muchos los ejecutivos enganchados a una consola que van en un avión, dándole al Tetris o a cualquier otro juego». El videojuego no es patrimonio, pues, de los más jóvenes. Este libro te ayudará a sacarles todo el jugo a tus videojuegos.

CARLOS MESA

ALISIA DRAGOON

DE SEGA

Introducción



Elige uno de los cuatro monstruos para que te ayude a derrotar a tus oponentes.

Baldour ha matado a un mago muy poderoso. Por ello, se ha creado una importante enemiga, Alisia Dragoon, que es la hija del mago y quiere vengar la muerte de su padre acabando con su asesino.

Tú manejas a Alisia y tienes el poder de la magia a tu disposición. Tu principal arma es el Trueno Mágico, una descarga mágica de electricidad que se desplaza en la dirección en que se encuentran tus enemigos. No hay posibilidades de continuar la partida una vez ha concluido, así que vigila tus movimientos y coge vidas extra en cuanto las encuentres. El juego, que por cierto es excelente, consta de ocho niveles, con un grado de dificultad que va de medio a alto.

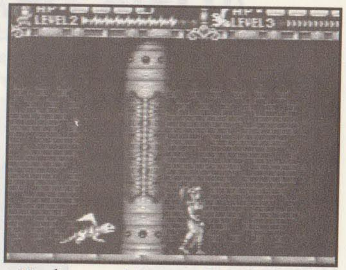
Estrategias increíbles



Utiliza el monstruo de la Bola de Fuego o el Lagarto Bumerán hasta que encuentres al enemigo final.

★ Cuatro monstruos, y sin embargo amigos, te ayudarán a lo largo de la aventura. La Bola de Fuego y el Lagarto Bumerán son los que mejor resultado te darán cuando estés explorando. La Bola de Fuego, muy poderosa, te protegerá de los ataques por la retaguardia. El Lagarto Bumerán dispone de un Bumerán que lanza a los enemigos que están cerca de ti y que también puede servir de es-

cudo. Cuando encuentres a un enemigo de gran tamaño, debes utilizar la criatura que tenga las mejores armas para contrarrestar las rutinas de comportamiento del bichejo en cuestión. Presta mucha atención a los «Hit Points» de tu monstruo para saber los impactos que tú o cualquier otro personaje habéis recibido. Si se agotan, tu monstruo morirá y tendrás que encontrar una cápsula «Revive» (muy poco frecuentes) para que vuelva a la acción. Como medida prudencial, cambia de personaje cuando el que estés manejando se debilite; cuando te acerques a un trozo de carne, cambia de nuevo para aumentar sus «Hit Points».



No dispares el Trueno Mágico mientras estés caminando para que tenga ocasión de recargarse.

★ El Trueno Mágico sólo se recarga cuando no está siendo utilizado, así que no lo actives cuando estés andando a no ser que algún enemigo te esté atacando. Con esta arma totalmente cargada, puedes derribar a cualquier monstruo utilizando el modo automático. El relámpago que se emite en dicho modo es idóneo para abrir pasajes ocultos. ¿Cómo? Quédate delante de un muro hasta que el Trueno esté totalmente cargado y dispara. Si hay un pasaje, aparecerá de inmediato.

Nivel 1

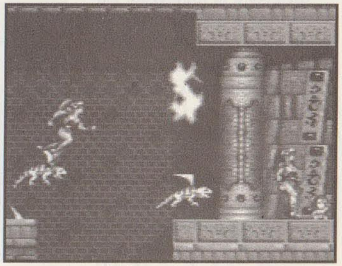
★ **Nivel 1-1.** Tanto el Lagarto Bumerán como la Bola de Fuego son buenas elecciones para la primera fase. La Bola de Fuego proporciona una mejor protección. Aprieta el mando de controlador hacia abajo para que el Trueno Mágico fulmine a cuantos enemigos te amenacen, y luego espera unos segundos para seguir avanzando, de forma que tu arma tenga tiempo de recargarse. No hay límite de tiempo, así que ve despacio y con mucho cuidado.

★ Al pie de la primera colina se encuentra tu primer enemigo realmente duro de pelar. Allí, verás cómo una cápsula esparce unas cuantas semillas en el suelo, que crecen y estallan. Esquiva las semillas, muévete rápidamente y destruye la cápsula. Prepárate para saltar hacia atrás en el

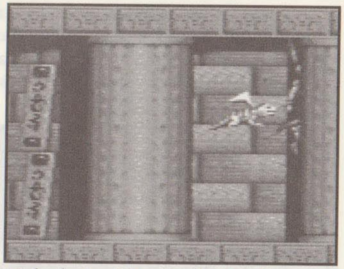
momento en que vuelvan a salir las malditas semillas y vigila las gárgolas que se dejan caer desde los árboles (normalmente, por el lado izquierdo); debes agacharte para esquivarlas sin peligro. Coge los tres receptáculos con alas para obtener dos pociones (1 HP corresponde a uno de los puntos de Alisia) y carne para tu monstruoso compañero. Luego, continúa hasta el final de la secuencia, luchando con algunos ciempiés y murciélagos fáciles de derrotar.


Dispara sobre las semillas antes de que crezcan y exploten; luego, sigue avanzando y acaba con la vaina.

★ **Nivel 1-2.** Salta hacia la derecha, por encima del primer agujero, para encontrar algunos receptáculos alados, con carne y dos pociones; después, salta en dirección a la columna de la derecha y dispara para encontrar un cuarto receptáculo, que en esta ocasión posee una estrella, la cual elevará el nivel del monstruo que hayas elegido para acompañarte. Antes de cogerla, elige tu bicho favorito. Luego, retrocede desplazándote hacia la izquierda y abajo hasta alcanzar el piso siguiente. A medida que vayas a la derecha, tendrás que saltar sobre un bloque oculto. Sigue descendiendo por el pasadizo para encontrar un pasaje con dos receptáculos alados más (contienen carne y una estrella). Sal por donde viniste y desciende por las otras escaleras.


Vete con cuidado con el líquido verde que cuelga del escalón inferior y salta hacia la derecha para conseguir una vida extra.

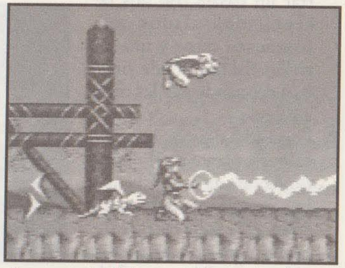
★ Cuando bajes por estos escalones, párate en el último (lo reconocerás porque hay una repugnante baba verde sobre él) y salta hacia la derecha para conseguir una vida extra. Párate también en el último escalón de la siguiente escalinata y reali-



Salta hacia el interior de esta columna y encontrarás unos cuantos escalones, una estrella y algunos enemigos.

za la misma operación. Luego, entrarás en un pasaje similar al anterior, pero cuando golpees la segunda columna, salta y encontrarás unos escalones ocultos. En esta zona, hay un receptáculo con una estrella. Quédate de pie delante del muro de la derecha y salta unas cuantas veces para acceder a otra zona secreta, que contiene objetos que elevan tus HP y la eficacia de tu Trueno. Retrocede y luego baja todas las escaleras. Cuando el juego entre en el modo de demostración, te las verás cara a cara con Ornah y Baldour. Pero no te asustes; sólo están aquí para invitarte a su palacio y a una batalla a muerte. Nos encontraremos con ellos dentro de una hora, más o menos...

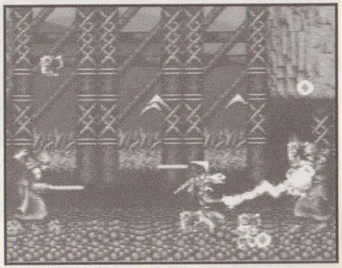
★ **Nivel 1-3.** En este nivel, hay muchos enemigos que atacan desde las alturas. Si te agachas mientras disparas tu Trueno Mágico, sobrevivirás a la mayoría de los ataques sin resultar ni tan siquiera herido. Avanza hasta el extremo derecho, pasando por delante de las escaleras, para encontrar más HPs y una poción en el interior de un receptáculo alado. Retrocede hasta donde está la escalinata y sube hasta lo más alto; luego, dirígete a la izquierda. Encontrarás un objeto que le dará mayor poder al Trueno en esa misma dirección. Cuando lo hayas cogido, vuelve hacia la derecha, pasa por delante de las escaleras por las que has subido, y baja por el lado izquierdo de las que encuentres a continuación.



La mayoría de los enemigos atacarán por arriba, su principal objetivo será tu cabeza. Agáchate para esquivarlos.

★ Desciende hasta encontrar una poción y luego desplázate hasta el extremo derecho para conseguir otra

más, un poco de carne y una estrella. Sigue bajando hasta llegar al nivel que hay por debajo de la plataforma y, desde allí, camina hacia la derecha, con lo que encontrarás tres receptáculos ocultos. Después, sube hasta el nivel superior, ve al extremo derecho de la plataforma más alta (saltando sobre los agujeros) para coger carne y una estrella. Retrocede hasta el primer agujero y déjate caer por él; luego, avanza por la derecha de la escalera para encontrar una poción y al primer enemigo de gran tamaño.



Utiliza el Lagarto Bumerán mientras disparas y esquivas a los dos magos.

★ Te ha tocado: tienes que vencer a un par de brujos muy diestros con la espada. Acércate a uno de ellos y atácalo con tu Trueno Mágico mientras te agachas; si se mueve o desaparece, date la vuelta rápidamente y ataca a su compañero. Los dos tratarán de aplastarte, de forma que si saltan, apártate tan rápido como puedas de ellos sin dejar de dispararles. El Lagarto Bumerán es bastante útil contra estos tipejos.

Nivel 2

★ Prepara al monstruo de la Bola de Fuego para esta peligrosa fase. Después de llegar al primer islote —de reducidas dimensiones—, camina hacia la izquierda y tírate al agua, donde encontrarás un receptáculo alado que contiene un Hada de la Invulnerabilidad. Utilízala para avanzar hacia la derecha y atraviesa toda la zona.

★ Tras dejarte caer por el primer saliente que hay después del área descrita anteriormente, camina hacia la izquierda —por debajo de dicho saliente—, y encontrarás una poción oculta. Muévete hacia la derecha y prepárate para luchar con un gran enemigo (¿otra vez?).

★ Después de que la pantalla haya dejado de moverse y el paisaje se oscurezca, verás una serpiente que forma grandes olas antes de salir del agua; ten cuidado con ellas porque pueden hacerte daño. Permanece en una posición donde no puedas ser atacado con facilidad y no pares de saltar y disparar a la serpiente. El lugar más seguro es el centro

del pequeño islote; desde allí, selecciona a Cuervo Trueno para que te ayude. Lo hará interponiéndose entre tu enemigo y tú, aunque pierde energía muy rápidamente.



El enemigo final de este nivel es una serpiente. Ve con cuidado con las olas, dispárale y esquiva sus ataques.

★ Tras vencer a la serpiente, dirígete a la derecha y coge dos receptáculos alados para luego volver al islote central y disparar sobre el receptáculo que hay allí. Con ello, lograrás que aparezca una plataforma, la cual te llevará hasta el saliente que hay en el extremo superior derecho. Coge una poción y un trozo de carne —están dentro de los receptáculos—, y luego dispara una Llama de Trueno para encontrar un receptáculo más, que contiene una vida extra.

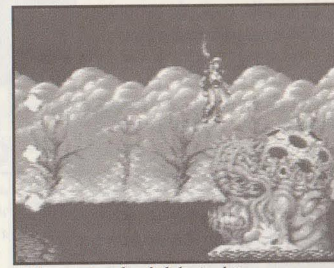
★ Tras atravesar una zona marina, serás atacado por unos enemigos que se mueven sobre unas plataformas flotantes y que caen, desde lo alto, hacia ti. Recarga tu Trueno Mágico para dispararles en cuanto aparezcan y luego sube por la colina que hay a la derecha. Déjate caer por el primer agujero que encuentres, avanza hacia la izquierda —coge una poción— y luego a la derecha, donde conseguirás un «Revive» y un objeto que incrementará tus HPs. El «Revive» es el primero de los dos que hay, y en un principio parece una esfera. Si alguno de tus monstruosos compañeros ha fallecido, podrás resucitarlo si lo seleccionas antes de coger el hechizo. Una vez realizada la operación, sube para salir de esta zona y luego dirígete a la derecha, saltando por encima de los



Tras derrotar a la serpiente, subirás en una plataforma hasta un peñasco, sobre el cual encontrarás una vida extra y una Llama de Trueno.

agujeros. Los receptáculos que hallarás a continuación contienen una poción y algo de carne. Cuando llegues hasta un pequeño islote, la pantalla se oscurecerá y aparecerá el enemigo final.

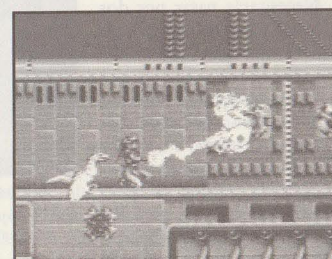
★ Te las verás con una criatura alienígena que tiene tres rutinas diferentes de ataque. Empezará escupiendo balas; agáchate y dispara entre cada ráfaga, y salta para esquivarlas. Después, el monstruo se sumergirá de nuevo en el agua. Ten cuidado con las olas que surgirán antes de que se levante y empiecen a saltar ranas desde su cabeza, que deberás esquivar con rapidez. La tercera fase del ataque da comienzo cuando se aleja del islote y vuelve para aplastarte; tendrás que saltar hacia la izquierda —tan lejos como sea necesario— para evitar perder alguna que otra vida. Y no pares de disparar excepto cuando el bicho esté bajo el agua.



El enemigo final del nivel 2 se comporta de tres formas distintas. Tienes que estar preparado para saltar en todo momento.

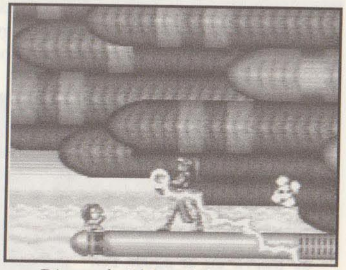
Nivel 3

★ Ahora viene un viaje movido. Utiliza el monstruo de la Bola de Fuego para defenderte de las torretas, que puedes destruir avanzando lentamente y disparando en cuanto aparezcan por la derecha; salta o agáchate para esquivar sus balas. Cuando alcances el lado derecho de la nave, serás atacado por un enemigo que se mueve sobre una plataforma flotante. Acaba con él y utiliza dicha plata-



Espera hasta que tus poderes mágicos estén al máximo y dispara sobre la torreta, para luego seguir avanzando lentamente hasta la siguiente.

forma para alcanzar el saliente que hay arriba. Sigue subiendo y encontrarás una estrella; si saltas y disparas allí, un hada proporcionará la máxima potencia a tu arma. Corre hacia la izquierda y coge una poción, luego carga tu Trueno Mágico y dispáralo para conseguir una vida extra. Sube por las plataformas que hay encima y mantente en el lado izquierdo para coger un objeto de los que le dan mayor potencia al Trueno. Después, utiliza la Llama de Trueno para encontrar un receptáculo oculto que contiene carne. Asciende por la derecha, y luego extermina a otro de los que van sobre una plataforma flotante; súbete a ella y ve repitiendo la operación con las que vayas encontrando a continuación. Desde la tercera, salta hacia el saliente y coge una poción y un poco de carne. Necesitarás pasar por dos plataformas más para llegar a los enemigos finales.



Dispara la Llama de Trueno para encontrar una vida extra oculta, que se encuentra en el extremo inferior izquierdo de la nave.

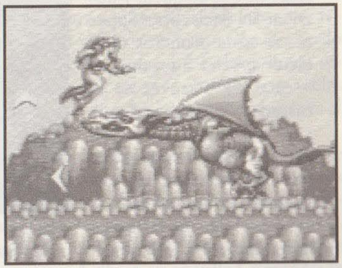
★ Los enemigos finales son varias criaturas alienígenas que atacan a lo bestia. Las que cuelgan de los muros de la derecha son tu primer objetivo, porque necesitas bastante espacio para luchar con las otras. Sube y busca un bicho que sale del área púrpura y que luego vuelve a bajar. Dispárale, y cuando lo hayas destruido, encárgate del resto de enemigos que hay en la pantalla.



Al final de este nivel, verás a varias criaturas. Dispara a las que están sobre los muros y sobre cualquier cosa que se mueva.

Nivel 4

★ En cuanto alcances de nuevo tierra firme, avanza hacia la izquierda y déjate caer para encontrar un objeto de los que le confieren mayor poder al Trueno, también un poco de carne, y uno de los de máxima potencia. Corre tan rápido como puedas hacia la derecha —mientras el poder del Trueno está aún al máximo—, y no pares de disparar las rocas a medida que subes por la colina. Una vez en lo alto, salta hacia la plataforma de la izquierda y coge unos cuantos HPs, para luego seguir avanzando en la misma dirección. Dispara y salta mientras corres para esquivar a los topos que surgen del suelo, y coge las muchas pociones y trozos de carne que encontrarás por el camino. Sigue subiendo, desviándote a la izquierda, y cuando llegues a lo alto, salta en la misma dirección y dispara el Trueno para romper un receptáculo que contiene una vida extra. Quizá tengas que subir y dejarte caer varias veces para acertar. En cualquier caso, sigue hacia arriba hasta que el último monstruo te ataque.

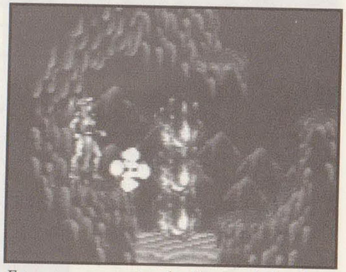


El dragón volador puede atacarte de tres formas distintas, que elegirá aleatoriamente.

★ El enemigo final de este nivel es un dragón volador. Al igual que uno de sus predecesores, ataca en tres fases. Empezará escupiéndote fuego desde el lado derecho de la pantalla; quédate en la plataforma más alta de la izquierda y dispárale al tiempo que te agachas para esquivar las llamas. Durante uno de los otros dos ataques, el monstruo volará rápidamente hacia la plataforma. Prepárate para saltar o para apartarte a un lado en cuanto desaparezca, con tal de evitar que te aplaste. Empezada la tercera fase, tu enemigo escupirá bolas de fuego; apártate de ellas antes de que estallen y sigue disparándole. El dragón repetirá esta secuencia de tres ataques en orden aleatorio hasta que pierda la cabeza (literalmente), y explote. Cuando eso ocurra, salta lo más lejos que puedas desde la plataforma del extremo derecho y alcanzarás un camino que conduce hacia arriba.

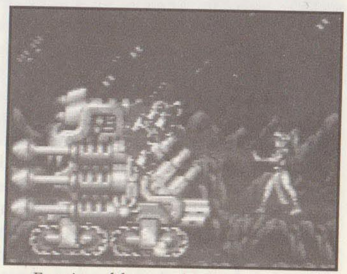
Nivel 5

★ **Nivel 5-1.** Selecciona el monstruo de la Bola de Fuego para las dos zonas de esta fase. Ten cuidado con las estalactitas que caen del techo y con los murciélagos, que aparecen al principio. ¿Tácticas? Bien, puedes saltar para destruir a la mayoría de los murciélagos antes de que ataquen, y derribar las estalactitas. Superados estos primeros obstáculos, salta nuevamente —esta vez a través de la cascada— y quédate de pie para lanzar una Llama de Trueno y atravesar el muro que hay a tu derecha, tras el cual encontrarás dos estrellas y varios HPs. Ve hacia abajo y a la izquierda para hallar una estrella más; luego, dispara sobre el muro izquierdo, que esconde un pasadizo secreto con otras dos estrellas y un objeto que proporciona invulnerabilidad. Retrocede, dispara a las criaturas de color verde para que se contraigan, y atraviesa la zona antes de que logren recuperarse. A continuación, descubrirás una roca rodeada por cuatro piedras que giran sobre sí mismas; dispárale durante unos segundos y prepárate para saltar en cuanto estalle. Sigue subiendo por el lado derecho hasta que alcances un callejón sin salida y luego dirígete hacia arriba y a la izquierda. Dispara para encontrar las hadas de las plataformas; después, avanza hacia la derecha y llegarás al área siguiente.



Espera a que surjan las llamas de los lagos de ácido, dispara y salta por encima de la superficie.

★ **Nivel 5-2.** Camina adelante y harás que aparezca un receptáculo con una poción. Pero no todo son buenas noticias: el agua, amistosa hasta ahora, se convierte en un ácido mortal. Ten cuidado con las llamas que surgen de las lagunas; aprovecha el momento en que se desvanezcan para saltar sobre el lugar de donde surgen. Una vez superada la zona que ocupan, sube y encontrarás receptáculos con carne y pociones. Cuando alcances el muro de la izquierda, salta rápidamente sobre él para alcanzar el piso siguiente; tendrás dos pociones si, al hacerlo, disparas. Ve a la derecha, hacia arriba, y luego a la izquierda otra vez mientras luchas con los enemigos que surgen por todas partes, que a estas alturas ya te resultarán familiares. Al final del túnel del extremo superior izquierdo hay varias plataformas, y encima de ellas, hadas. Libéralas y luego regresa al muro de abajo. Sube por él, salta sobre las plataformas vacías para alcanzar el otro piso, y sube por la derecha hasta que encuentres al enemigo final.

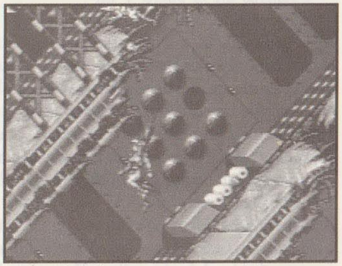


Esquiva el láser, salta sobre la nave y date la vuelta para disparar sobre la criatura que la conduce.

★ El enemigo final de este nivel es una criatura que conduce un tanque mortal de necesidad. El tanque aparecerá por la derecha; esquiva sus disparos y salta sobre él tan pronto como puedas. Una vez situado detrás del artefacto, dispara hasta que desaparezca por el lado opuesto. Entonces, sitúate en la plataforma del centro de la pantalla y repite la operación en cuanto vuelva a salir. A veces, tu enemigo alcanzará la zona central y luego retrocederá; debes estar preparado para saltar incluso en estas circunstancias.

Nivel 6

★ **Nivel 6-1.** El ángulo de este nivel lo hace más confuso y difícil. Estás dentro del laberinto de pasillos de un gran edificio; verás que el escenario gira sobre sí mismo a medida que avanzas, así que fíjate bien en lo que haces porque puedes llegar a perderte sin remedio. Pasa por encima de la primera trampilla, coge una estrella, y luego déjate caer. Salta el muro de la izquierda para encontrar una poción y luego avanza hacia la derecha, donde conseguirás otra estrella. Por cierto: los robots muertos de esta zona resucitan a

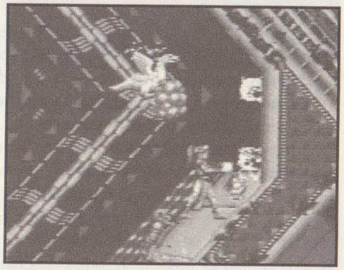


Este nivel es un gigantesco laberinto. La exploración de la esquina inferior izquierda te reportará una vida extra.

menudo. Dispárales en cuanto se muevan y apártate de ellos para no sucumbir ante los efectos de su explosión.

★ Retrocede hasta el muro que está en el extremo izquierdo, y déjate caer por el agujero del suelo. Ve hacia la derecha mientras esquivas las cargas de explosivos que se activan cuando pasas cerca de ellas, y coge la poción para volver a la izquierda y descender a continuación. Ve a la derecha para encontrar un «Revive» (gracias al cual, recordémoslo, uno de los monstruos volverá a la vida), y luego regresa a la izquierda para acceder al último piso. En el lado derecho, hay uno de los objetos que elevan el nivel destructivo del Trueno.

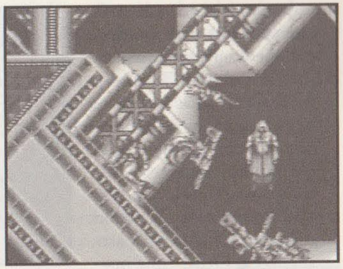
★ Dirígete de nuevo hacia la izquierda y salta tantos pisos como puedas; luego, avanza hacia la derecha y déjate caer por el segundo agujero del muro. Dispara al robot, súbete al agujero —sí, otro— que hay en el muro siguiente y cae por él. Haz lo mismo con el que viene a continuación y después camina hacia la derecha para encontrar HPs. Baja hasta el piso anterior y avanza también hacia la derecha; hallarás un hada de las que confieren mayor poder al Trueno. Déjate caer por el primer agujero que encuentres en el suelo y entrarás en un área diferente.



Hay una vida extra en la habitación que se esconde tras este muro de roca.

★ Camina hacia la izquierda hasta que encuentres un saliente rocoso. Esquiva los explosivos, coge un «Level Up» y dispara sobre el muro; si sigues pulsando el botón izquierdo en el controlador, accederás a una habitación secreta, con dos pociones y un trozo de carne. Sube por el muro de la izquierda y dispara al receptáculo para encontrar una vida extra. Sal de esta zona y avanza hasta el extremo derecho; déjate caer por el agujero y sigue el camino que lleva hasta la siguiente sección de este nivel.

★ **Nivel 6-2.** Sube por el muro de la izquierda y encontrarás una estrella. Salta hacia la esquina superior derecha y conseguirás una poción; déjate caer desde el muro, salta, dispara tu Trueno y verás una estrella más. Después, salta nuevamente y mantén presionado el botón derecho del controlador para entrar en un pasadizo secreto. Coge el objeto que amplía la potencia destructiva de tu arma y luego vuelve por la izquierda. Retrocede por el túnel hasta que alcances el primer agujero y sube por la izquierda, donde encontrarás una habitación pequeña. Dispara sobre el agujero que hay en la esquina superior izquierda y entra en el salón secreto para coger una vida extra. Vuelve al túnel, camina hacia la izquierda y hallarás un agujero en el techo. Entra en él y ve hacia la derecha hasta que puedas saltar al túnel siguiente. Desciende por él y descubrirás al enemigo final.



El enemigo final no te dañará directamente. Así pues, concéntrate en destruir las metralletas.

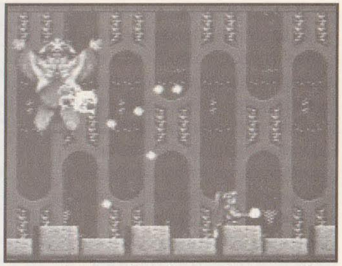
★ El enemigo final es un brujo que flota en el centro de la habitación; no te herirá, así que concentra tus esfuerzos en destruir las dos metralletas que aparecen a su lado. ¿Cómo? Muévete a la derecha para esquivar sus balas, sin dejar de disparar ni un instante. Tras acabar con ellas, ataca al brujo hasta que surjan más metralletas; las metralletas son tu único obstáculo de temer, así que no te preocupes por el brujo hasta que las hayas destruido. Una vez lo hayas logrado, ve hacia la esquina inferior izquierda y accederás al nivel siguiente.

Nivel 7

★ Aquí, el camino hasta el enemigo final es relativamente corto y fácil de atravesar, pero destruirlo y salir del nivel resulta mucho más complicado. Dispara a las criaturas verdes y a las babosas que caen sobre ti desde las plataformas, que lanzan un líquido —debes saltar para esquivarlo— y luego se desvanecen. El enemigo final está justo por encima del lugar desde donde te atacan los tres guardias. Cuando los hayas destruido, los bloques que hay detrás de ellos formarán una escalera.

★ El monstruo final se llama Ornah y dispara como un descosido desde el momento en que aparece, así que trata de colocarte a su derecha para atacarlo sin correr demasiados riesgos. Cuando el bicho se desvanezca, aparecerán cuatro guardias; muévete en el espacio existente entre el segundo y el tercer guardia (fíjate en las marcas del suelo para saber en

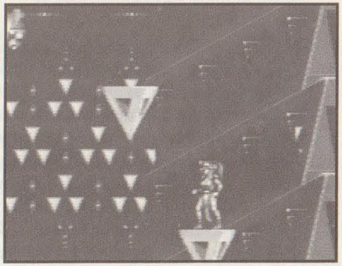
todo momento dónde estás exactamente), y luego desplázate hacia la izquierda para disparar tu Trueno y cargarte a unos cuantos. Salta inmediatamente sobre los dos guardias que quedan a la izquierda y esquiva sus balas; tendrás que repetir esta operación varias veces, enfrentándote además al Ornah, que puede reaparecer en cualquier momento. Cuando salga, apártate de él, dispárale, y luego prepárate para recibir a cuatro guardias más. Utiliza el Lagarto Bumerán siempre que sea posible, vigilando atentamente su nivel de energía: debes retirarlo antes de que muera.



Corre hacia la derecha y salta o agáchate para esquivar las balas de Ornah.

★ Tras destruir a Ornah, dispara sobre el muro de la derecha con el «Rolling Bolt» y conseguirás que los bloques del techo formen una escalera. Sube por ellos tan rápidamente como te sea posible, esquivando a los guardias, y alcanzarás cuatro receptáculos (que contienen dos trozos de carne y dos pociones).

★ Debes subir por muchas plataformas triangulares móviles; lo malo es que sólo te sostienen durante unos segundos, y luego caen al vacío. Bueno, bueno, tranquilo: dirígete a la izquierda y súbete a la primera plataforma. Cuando empiece a moverse hacia la derecha, salta en la misma dirección y te colocarás sobre la segunda plataforma. Después de que esta última empiece a moverse, salta hacia la que está a su lado, e inmediatamente después hacia la cuarta, que está a la derecha. Deberás estar atento y destruir los objetos que salen volando hacia ti constantemente.

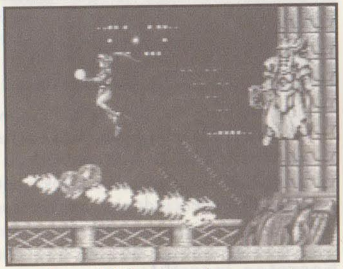


Las plataformas triangulares son las únicas que te pueden llevar a Baldour. No permanezcas sobre ellas mucho tiempo.

★ A la derecha hay un edificio, de ventanas oscuras y triangulares. En el centro del mismo, por la parte de abajo, verás una plataforma; para llegar hasta ella, salta y guía a Alisia hacia la segunda ventana con forma de triángulo invertido. La plataforma te conducirá casi hasta el tejado. Desde allí, salta hacia la primera plataforma de la derecha, y luego rápidamente en dirección a la de la izquierda... ¡y estarás a salvo! Bueno, casi...

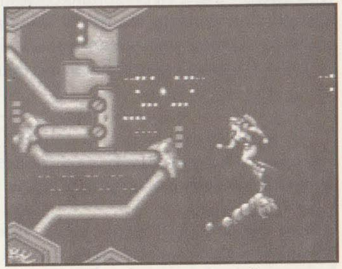
Nivel 8

★ Tendrás que luchar con Ornah otra vez antes de poder enfrentarte a Baldour. Ahora se comporta de forma totalmente distinta, y cambia de táctica varias veces durante la confrontación. Empieza flotando en el aire, justo por encima de tu cabeza; cuando toque el suelo, lanzará varias ráfagas de fuego que te perseguirán durante un rato. Salta para esquivarlas y luego dispara sobre Ornah mientras se eleva. ¡Su segunda rutina de ataque es mucho peor! Nada más empezar, aparece un dragón azul, que te perseguirá por más que corras, saltes o lo que sea. Tu única posibilidad es ser más rápido que él y seguir atacando a Ornah. Utiliza el monstruo que tenga mayor energía y poder para que te ayude, pero retíralo antes de que muera.



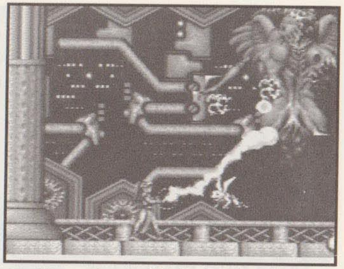
Aléjate del dragón, salta por encima de él y repite la estrategia.

★ Ornah desaparecerá... pero volverá para librar la última batalla. Su comportamiento cambiará por completo, pero sin embargo podrás atacarlo utilizando el procedimiento que he-



Mantén la distancia necesaria entre Baldour y tú para poder esquivar las serpientes que lanza.

mos descrito en el párrafo anterior.



Tras golpear el lado derecho de su cuerpo, tendrás que ocuparte del otro para destruirlo.

★ Baldour ataca en dos secuencias. Después de perder su escudo, se mueve rápidamente hacia la izquierda; en cuanto lo haga, avanza hacia él hasta que aparezca parte de su cuerpo en pantalla; entonces dispárale mientras saltas para esquivar sus balas. Tras causar serios desperfectos en el lado derecho de su cuerpo, vuela hacia la izquierda para debilitarlo aún más. Esta vez, tendrás que esquivar balas de menor tamaño, y de vez en cuando unas gigantescas esferas de fuego; queda un poco de espacio entre ellas, así que aprovéchalo para moverte. Minutos después, Baldour estallará en mil pedazos y obtendrás la recompensa de una espléndida secuencia de animación y los habituales títulos de crédito.

Secretos increíbles

★ **Consigue nueve vidas.** Con paciencia y habilidad, puedes lograr hasta nueve vidas en el nivel 6. ¿Cómo? Bien, hay dos vidas en el nivel de que te hablo —fíjate en el capítulo correspondiente—; déjate matar una vez antes de cogerlas, y cuando lo hagas, recuperarás la que acabas de perder... y tendrás una más, claro está. Podrás repetir la operación hasta llegar al máximo permitido de nueve.

CADASH

DE TAITO

Introducción



Necesitarás la fortaleza y la habilidad en la lucha del guerrero cuando juegues tú solo.

Los humanos y los demonios estaban acostumbrados a compartir el mismo mundo, pero también a luchar continuamente por su control total. El Que Lo Sabe Todo, harto de tantas disputas, decidió dar a los humanos una mitad, y a los demonios otra —la que está en penumbras, no podía ser de otra manera. Los demonios, nada conformes con el reparto, empezaron a planear su venganza en el mismo momento en que recibieron su territorio. Poco tiempo después, Balrog, un brujo malvado dispuesto a sacar provecho del asunto, les prometió que conseguiría la otra mitad del mundo si mezclaba su sangre con la de un rey humano. ¿Consecuencias? Muchas: la invasión del territorio de los humanos, el inicio de una nueva guerra, y el secuestro de la princesa Salassa... que debes rescatar adentrándote en el castillo de Cadash, donde la tienen prisionera.

Selecciona a tu personaje y prepárate para enfrentarte a una peculiar aventura —adaptación de un clásico de los salones recreativos— con elementos de los juegos de rol, repleta de monstruos inquietantes a los que puedes enfrentarte en solitario o con la ayuda de un amigo.

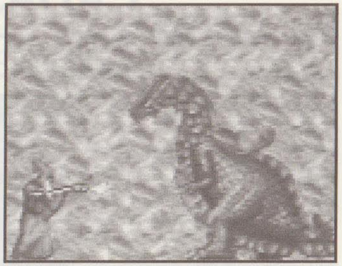
Estrategias básicas

★ Al empezar la partida, debes escoger entre dos personajes: el mago o el guerrero. Si vas a jugar a solas elige el guerrero, es mucho más hábil con la espada.

★ Cuando estés utilizando al mago, asegúrate de ahorrar tantos puntos mágicos como te sea posible. De esta forma, podrás vencer con mayor facilidad a los enemigos finales y superar las situaciones en que tu nivel de energía sea bajo.

★ El objetivo principal de Cadash consiste en aumentar la fuerza de tus

personajes, al igual que en la mayoría de los juegos de rol; eso lo conseguirás luchando con los monstruos que aparecen en tu camino. En algunas áreas, puedes mejorar las condiciones de tu héroe yendo hacia delante y hacia atrás; cuando eso sea posible, te lo indicaré. También lograrás aumentar la fuerza de tu personaje cogiendo oro por el camino, lo que te permitirá comprar armas y objetos de todo tipo.

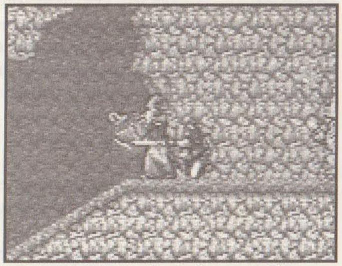


El mago es muy eficaz cuando debe enfrentarse a los dragones.

Nivel 1: El mundo humano, Dirzar y el castillo

★ Habla con la gente del poblado para que te den pistas sobre tu aventura. Así, siempre sabrás hacia dónde debes dirigirte.

★ La primera zona que te permite ganar experiencia es también la primera en la que se desarrolla un combate. Tras abandonar el poblado, entrarás en una cueva donde una especie de jabalíes humanos te atacarán; avanza y retrocede mientras luches con ellos, y usa esta misma estrategia hasta alcanzar el nivel 6. Además de una gran cantidad de oro, lograrás incrementar tu puntuación de experiencia, tus «Hit Points», tus puntos mágicos y otros atributos. Puede que quieras continuar mejorando tus niveles, pero piensa que hay más áreas como la que acabamos de analizar, y que los enemigos que encontrarás en ellas te darán mayor experiencia.

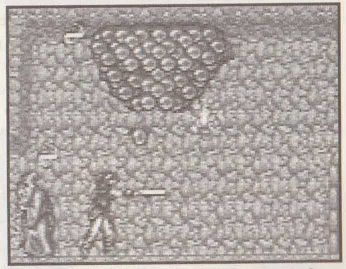


En las áreas donde haya muchos personajes, camina constantemente adelante y atrás. Con ello conseguirás subir de rango y ganar Experiencia.

★ Tras descender por la primera cuerda, dirígete hacia la derecha y súbete a la cuerda siguiente para esquivar el enorme ojo que aparecerá. No tienes que luchar con este enemigo; limítate a dejar que pase para correr hacia la próxima cuerda.

★ El siguiente enemigo en aparecer es una araña. Tendrás que arrodillarte y moverte con mucha habilidad para herirla antes de que te arrebate un valioso «Hit Point» con su tela.

★ Cuando estés atravesando el primer puente, ve con mucho cuidado con las piedras que caen del techo. Aparecen en grupos de tres, y la única forma de esquivarlas es caminando entre ellas.



Es mejor que el guerrero ataque al monstruo desde el suelo, si no quiere arriesgarse innecesariamente.

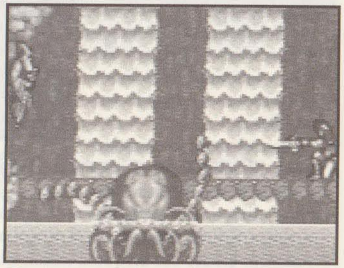
★ ¡Llega el primer enemigo final! El Hombre de Barro saltará, se agarrará del techo, y luego te lanzará piedrecitas. Si estás manejando al mago, conjura tus hechizos rápidamente mientras eludes sus ataques. Utiliza el Muro de Fuego cuando tu enemigo esté en el suelo, o bien la Tormenta de Puñales en el momento en que se cuelgue del techo. Si has escogido al guerrero, podrás atacar al Hombre de Barro con la espada mientras está en el suelo, y luego esquivar las piedras. Cuando hayas vencido, viajarás hasta la aldea de Marinade.

Nivel 2: La aldea de Marinade

★ Tras dormir en la posada para reponer tus puntos mágicos y tu energía, dirígete a la armería... y ármate. Luego, ve al bazar y compra antídotos y hierbas (además de una vida extra si dispones de 800 monedas). Cuando tengas todo lo que necesitas, ve al Túnel de Ladrillos de la derecha.

★ A la derecha de la entrada del Túnel de Ladrillos hay una catarata; será mejor que te encamines hacia la izquierda. Tras descender por la primera cuerda, unas enormes manos de piedra surgirán del suelo; espera a que la primera de ellas se entierre de nuevo y camina hacia donde está la segunda. Hay tres grupos que se comportan de igual forma.

★ El Warlaken (Kraken) es el siguiente enemigo. Se trata de un pulpo que vive bajo un puente; mueve dos de sus tentáculos en el aire, con los que dispara mortales burbujas de agua (por así llamarlas). Como estas burbujas son lanzadas aleatoriamente, lo mejor que puedes hacer es atacar directa y rápidamente al bicho. Si manejas al guerrero puedes utilizar la espada para debilitar sus tentáculos, pero la mejor táctica es la de saltar sobre su cabeza con el sable apuntando hacia abajo; no olvides alejarte de él después de cada ataque. En caso de que juegues con el mago, mantén las distancias para tener tiempo de defenderte y establecer tu ofensiva, conjurando hechizos constantemente. Tras derrotar al Warlaken conseguirás las Escamas de la Sirena, que te permitirán nadar bajo el agua sin problemas.



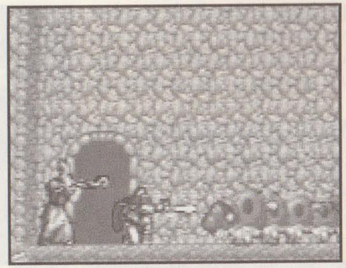
Un ataque rápido será la mejor estrategia si no dispones de muchos HPs.

★ Ve por el puente bajo, en el que luchaste con el pulpo y entra por la puerta de la izquierda. Sigue el camino hasta que veas una entrada azul que brilla con una fuerza inusitada... ¡pero no te dejes engañar, no la atravieses! Sube por la cuerda de la izquierda y encontrarás un poblado donde podrás comprar nuevas armas y una buena armadura. Luego, entra en la posada y descansa (con lo que aumentarán tus puntos mágicos y tu energía) y compra cuatro antídotos en el bazar. Finalmente, retrocede hasta la entrada azul y —ahora sí— pasa por ella.

Nivel 3: Los gnomos, el bosque y el Laberinto de Raíces

★ Desciende hasta llegar al pie de la primera planta y dirígete hacia la izquierda; párate ante la primera puerta que encuentres, tras la cual se oculta la cueva de los gnomos, y atraviésala. En el extremo superior izquierdo hay un bazar que sin duda querrás visitar, aunque lo más importante es hablar con todos los gnomos para seguir recabando pistas. Tras abandonar el escondrijo ve hacia la izquierda, pasando por delante de algunas criaturas de piedra un tanto difíciles de eliminar. La puerta

que verás a continuación es la entrada al refugio del gusano, el enemigo final de este nivel.



Espera a que salga el gusano y entonces golpéale la cabeza.

★ El gusano es un duro oponente, pero merece la pena luchar con él porque la recompensa en caso de que lo derrotes es el valioso Hilo de Gusano. Venga, manos a la obra: el punto flaco de tu enemigo es la cabeza. Salta sobre el bicho mientras se mueve de arriba abajo, pero no te acerques demasiado al muro o podrá apoyarse en él para golpearte. En caso de que estés manejando al mago, conjura hechizos rápidamente mientras esquivas los ataques del gusano.

★ Tras derrotar a este gigantesco enemigo, retrocede y sube por la primera cuerda por la que bajaste. Deténte a mitad de camino y salta hacia la izquierda, donde utilizarás el Hilo de Gusano como si fuera una cuerda.

★ Después de seguir un camino largo y tortuoso, que sólo te permitirá avanzar en una dirección, llegarás a un poblado habitado por gnomos donde podrás visitar varios establecimientos. Compra armas y escudos, y luego ve al bazar para adquirir una llave de plata por 800 monedas. ¡Ah!, la llave abre la puerta de la izquierda.

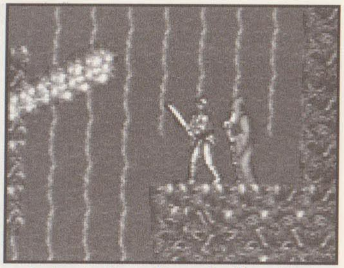
Nivel 4: La aldea fantasma

★ Tras entrar por la puerta que hay en el bazar del poblado de los gnomos, llegarás a la aldea fantasma. La primera zona de este nivel, en la fosa, constituye una excelente oportunidad para aumentar tu experiencia (mira los trucos del nivel 1 si necesitas más información). Tras alcanzar el nivel 12 de experiencia, dirígete a la izquierda para entrar en la Caverna de las Calaveras. Una vez en ella, baja y ve a la derecha, siguiendo el único camino posible.

★ Para vencer a los dragones que escupen fuego, golpéalos dos veces, retrocede para esquivar las llamas, y luego atácalos un par de veces más.

★ A medida que vayas luchando con los dragones, irás descendiendo por una ladera. Cuando llegues a un punto donde hay una cuerda, avanza

hacia la izquierda y sube: encontrarás un cofre con un elixir. Cuando ya lo tengas sigue hacia la derecha por el puente.

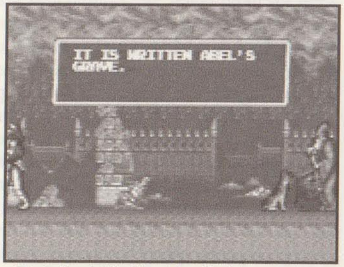


Acabarás abrasado por las llamas si te pierdes en la habitación de las lianas.

★ Tu siguiente desafío consiste en una habitación repleta de cuerdas. En su interior hay, también, grandes llamaradas que pueden causar importantes daños a tu personaje... pero no te dejes atemorizar por ellas. Avanza hacia el muro de la derecha, desciende y no te detengas hasta encontrar, a la derecha, una bifurcación. Baja por las lianas que encontrarás allí y ve hacia el muro de la izquierda para encontrar una salida; cuando la hayas atravesado, tendrás que saltar sobre un gran lago de fuego, sobre el cual hay ocho plataformas suspendidas. Si caes al lago, tendrás que correr —tan rápidamente como te sea posible— hacia las escaleras que queden más cerca, mientras pierdes grandes cantidades de energía, así que ándate con pies de plomo.

★ Más allá del lago de fuego hay una posada junto a muchos otros establecimientos. Compra todo lo que esté en venta, y luego entra en la última casa que hay antes de la cueva para recibir el Hechizo de Gina. Cuando ya lo tengas, ve hacia la cueva.

★ Sube por la primera cuerda de la cueva (que está a la derecha del lugar donde se encuentra el perro de Abel) y entra por la puerta de arriba. Mientras cruzas la fosa por la derecha, cuídate de los relámpagos, que debes esquivar con suma atención. En el extremo derecho está la tumba de Abel, donde conseguirás el Hechizo de su ocupante.

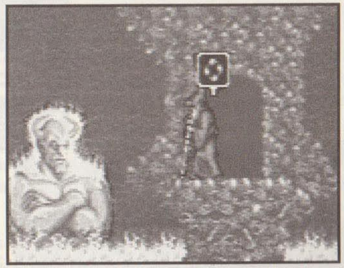


Ofrécele el Hechizo de Abel a su perro, y luego dirígete hacia el enemigo final.

★ Tras hacerte con el Hechizo de Abel, vuelve por donde viniste y habla con el perro.

Luego, atraviesa el muro y... prepárate para luchar con el enemigo final de este nivel: el Fuego Elemental.

★ Como cabía esperar, el Fuego Elemental es uno de tus peores enemigos. Afortunadamente, aprenderte sus movimientos es bastante fácil; sale por la derecha de la plataforma sobre la que te encuentras, libera unas bolas de fuego y desaparece. Si estás manejando al guerrero, quédate en el borde de la plataforma y muévete rápidamente para golpear al Elemental mientras esquivas las bolas de fuego. Él irá de un lado al otro, así que prepárate para cualquier cosa. En caso de que estés utilizando al mago (o mejor aún, si cuentas con la ayuda de un amigo), conjura el Tornado de Hielo mientras eludes las bolas de fuego. Cuando hayas derrotado al Fuego Elemental, obtendrás la Flauta Mágica. Después, vuelve a la tumba de Abel, pero sigue andando hacia la derecha, donde formarás un puente que te llevará hasta el castillo de Cadash.



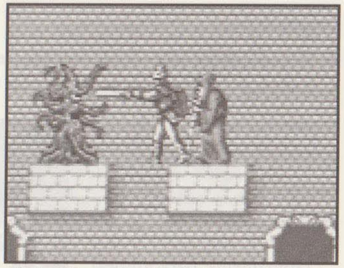
El «tornado de hielo» del mago debilitará a Fuego Elemental muy rápidamente.

El castillo de Cadash

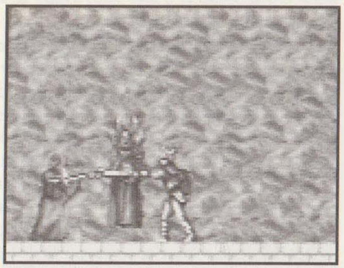
★ El interior del castillo es un laberinto de puertas y pisos. Haz lo siguiente: entra por la primera puerta, y luego por la de la izquierda. Dirígete a la derecha y pasa por la segunda puerta (con escaleras). Camina hacia la izquierda hasta que encuentres un elixir en el interior de un cofre, y luego retrocede. Atraviesa la puerta (escaleras abajo), y pasa por la del extremo izquierdo. Sigue hacia la izquierda, por encima de los escalones, y entra por la puerta (escaleras arriba). Te verás fuera del castillo, donde unas estatuas te lanzarán unas bolas atadas a unas cadenas; esquívalas y sube por las escaleras que hallarás justo después. Allí, tendrás que luchar con el gigante de gelatina, que podrás vencer con relativa facilidad (si has alcanzado el nivel 13). Cuando lo hayas derrotado, sigue las escaleras que descubrirás un poco más adelante y verás una princesa. Finalmente, desciende por la planta. (¡No, no tengo ni

idea de cómo coger el cofre que flota a la derecha!)

★ Vaya, otro laberinto de puertas. ¿Preparado? Bien; entra por la primera puerta, y luego ve hacia la derecha hasta encontrar otra. Dirígete a la izquierda, sube por las escaleras, y salta para alcanzar la puerta de la esquina superior derecha (escaleras arriba). Aquí, tendrás que saltar para alcanzar una plataforma, ocupada por un monstruo que parece un árbol. Si manejas al mago, puedes conjurar un hechizo para destruirlo, y luego saltar, sin olvidar ni por un instante que debes esquivar sus disparos. Si te caes, tendrás que entrar por la puerta que hay debajo y volver a este punto. Sin el mago, tendrás que confiar en tus reflejos... que deben ser rapidísimos, te lo aseguro. Ahora bien, tal vez te sea de utilidad saber que debes saltar en el momento exacto en que dispare, y mover la espada mientras caes sobre él. También puedes permanecer en el borde de la plataforma siguiente para golpear al árbol que viene a continuación. Una vez les hayas derrotado, desciende por las escaleras, prescinde de la primera puerta y sube por los troncos para alcanzar la entrada que hay arriba. Atraviésala, salta hacia la derecha (tendrás que destruir otro monstruo-árbol), y luego entra por la puerta que hay en el extremo superior derecho (escaleras arriba). Aquí encontrarás una llave de oro. Pasa por la puerta de la izquierda y te verás en una armería; deberás disponer de 5.800 monedas para comprar las armas y los escudos que necesita el guerrero. Si manejas al mago, tranquilo: no hay nada para él en esta



Debes destruir a los tres monstruos antes de subirte a su plataforma.

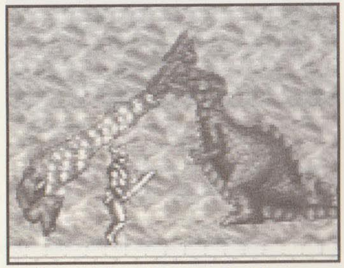


Ataca a Balrog mientras se esté moviendo, y colócate a su espalda cuando forme un Anillo de Luz.

tienda. Hechas tus compras, sal y entra por la puerta siguiente. Sube por las escaleras de la derecha y atraviesa la entrada de arriba. Déjate caer por el lado derecho y sube por los escalones para llegar a otra puerta. Déjate caer de nuevo por el lado derecho y atraviesa la entrada que hay debajo; luego, ve a la derecha. Encontrarás una enredadera que conduce hasta la princesa. Después, retrocede hasta la puerta de oro que está cerca del principio del castillo.

★ Tras atravesar la puerta de oro, tendrás que descender por un largo corredor. Déjate caer por cada agujero y agáchate para esquivar los ojos que saldrán a tu encuentro. Sube hasta lo alto del castillo, donde tendrás que luchar con el gusano otra vez; para conseguir derrotarlo, utiliza la misma táctica de antes. Balrog te espera un poco más arriba...

★ Balrog lleva una capa negra y flota en el aire. Cuando se detiene, conjura un hechizo que forma un anillo por debajo de él. Atácalo cuando se esté moviendo y apártate inmediatamente después, de lo contrario sus hechizos te herirán. Tras una corta batalla, Balrog se convertirá en un dragón; quédate cerca de su panza y atácalo siempre que tengas ocasión de hacerlo. El bichejo, por su parte, saldrá volando de vez en cuando y te lanzará grandes llamaradas.



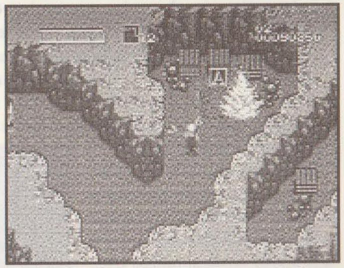
Balrog vuelve a la carga. Quédate cerca de su barriga otra vez.

★ Tras volver con el rey, tendrás que luchar con Balrog por última vez. En esta ocasión, empezará adoptando la forma del dragón; cuando ya esté agonizando, se las ingeniará para formar una segunda cabeza realmente peligrosa que escupe trozos de barro que pueden ser esquivados de igual forma que el fuego (permaneciendo cerca de la tripa del dragón). Como recompensa a tus inmensos esfuerzos, recibirás una corta secuencia de animación y el usual listado con los nombres de los programadores.

CALIBER .50

DE MENTRIX SOFTWARE

Introducción



Acércate a las cajas antes de hacerlas estallar, o los objetos que hay en el interior desaparecerán antes de que logres cogerlos.

Las junglas del Vietnam son el escenario de este éxito de los salones recreativos, pensado para un jugador. En él, asumes el control del capitán Addis; su avión ha sido abatido y ahora debe escapar de la jungla para reunirse con sus compañeros. ¡Y los nativos no son muy amistosos! Tanto es así, que no desperdiciarán ni una sola ocasión para impedir que sobreviva.

Reflejos rápidos y maniobras muy precisas son vitales en este viaje, que te llevará a luchar con seis gigantescos enemigos antes de alcanzar tu objetivo.

Estrategias básicas y enemigos finales

★ La clave para sobrevivir es... seguir con vida. Te parecerá una tontería, pero cuando estés inmerso en la batalla, es posible que los ataques enemigos acaben distrayéndote y lo olvides. Recuerda —no me cansaré de decirlo— que lograrás sobrevivir si ESQUIVAS EL FUEGO ENEMIGO... ah, y no hay límite de tiempo. ¡Limítate a esperar el momento apropiado para avanzar entre las balas y dispara continuamente!

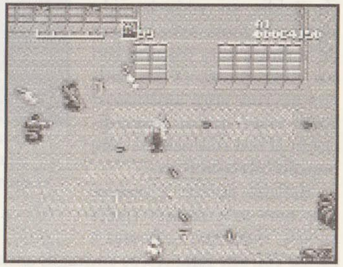
★ Para hacer que el camino te resulte más fácil, concédete cinco vidas seleccionando la opción apropiada en el menú. Quizá te apetezca también cambiar el tipo de control a B; en este modo, tus balas irán en la dirección en que te muevas mientras caminas. En el modo A debes mantener presionado el botón B para disparar, mientras pulsas A y C para apuntar. Con eso sólo lograrás que te entierren con mayor rapidez.

★ No dispares a las cajas hasta que estés lo suficientemente cerca como para coger el objeto que sale antes de la explosión.

★ El medidor de poder controla tanto tu nivel de energía como la fuerza

destructiva de tus armas. Empieza mostrándose en color azul y proporcionándote una útil metralleta. Si coges los objetos que aumentan la capacidad de tu arsenal y que te dan vidas extra (son los bloques amarillos que dan saltitos todo el rato), alcanzarás el rango rojo, que te permitirá disponer de un lanzagranadas. Con el color amarillo, obtendrás el lanzallamas. A medida que vayas recibiendo impactos enemigos, el medidor descenderá por la misma escala de tonos, restándote fuerza y capacidad ofensiva.

★ Una vez hayas alcanzado el máximo nivel de energía, los objetos reseñados en el párrafo anterior ya no aparecerán. La única manera de ganar fuerza en este caso consiste en destruir las cajas. Cuando el medidor esté en rojo, trata de abatir a tantos enemigos como te sea posible, porque a partir del momento en que alcances el rango amarillo, no obtendrás bonificación alguna.



La clave para sobrevivir... es seguir con vida (¿a que no te lo imaginabas?). Deberás practicar bastante para moverte entre las balas con soltura y atacar al mismo tiempo a tus enemigos.

★ Los objetos especiales no aparecen a menudo, pero no debes despreciarlos por ese motivo: al fin y al cabo, con sólo cogerlos, tu personaje consigue el máximo nivel de energía y 99 granadas. Son de color verde, tienen la forma de un muñeco de nieve, y hay una pequeña «S» a su lado.

★ Cogiendo los objetos marcados con una «L», conseguirás que los disparos de tu arma lleguen más lejos. En el nivel amarillo y utilizando el lanzallamas, dispondrás de una potencia ofensiva descomunal.

★ Si coges los objetos señalados con una «S», tendrás unos segundos de invulnerabilidad. Utilízalos sabiamente a la hora de preparar emboscadas.

★ Al hacerte con los objetos marcados con una «A», lograrás que tus balas atraviesen obstáculos sólidos y que puedan acabar con los soldados que se esconden tras ellos.

★ Cuando cojas los objetos señalados con una «K», desaparecerán todos los enemigos que haya en ese momento en la pantalla.

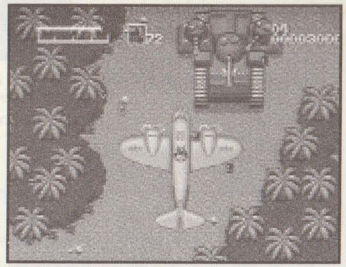
★ Coge el símbolo de las granadas rojas para aumentar la potencia destructiva de las que ya posees; a partir de entonces, cuando las lances, causarás daños realmente graves a las tropas enemigas.

Objetivo: El jet enemigo

★ Concéntrate, ante todo, en mejorar tu rango tal como se ha descrito en la sección dedicada a las estrategias básicas.

★ *UN SECRETO INCREÍBLE*
Tras una corta batalla a pie, tendrás la opción de entrar en el avión y salir... volando. Hazlo. Mientras estés en el aire, no perderás energía. ¡Si destruyes los tanques de una forma concreta, recibirás un objeto especial que te proporcionará 99 granadas de mano y el máximo nivel de energía! ¿Cómo? Es muy simple. No toques el controlador hasta que se produzca el segundo encuentro con el tanque. Cuando estés terminando el recorrido en círculo a su alrededor, presiona el botón de disparo sin dejar de pulsar los mandos direccionales. Después de la destrucción del avión, acaba con el tanque desde el suelo y lo conseguirás.

★ Tras dejar el avión y entrar en el agua, te encontrarás con un jet enemigo. Si tu medidor de poder está a tope (en caso contrario, consulta el párrafo anterior), la batalla será pan comido. Tras sumergirte en el agua, camina lentamente hacia arriba y a la derecha. Unos segundos antes de la aparición del jet por la parte inferior de la pantalla, tendrás que esquivar un montón de balas. Cuando seas objeto de este ataque, pulsa el botón del controlador hacia abajo y dispara sin cesar. Si lo haces con la rapidez necesaria, el jet estallará antes de que tenga oportunidad de desaparecer de la pantalla.



Si sigues una rutina concreta cuando estés disparando al tanque, conseguirás granadas especiales y la reposición de tu nivel de energía.

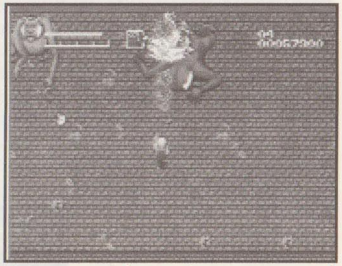
★ Antes de entrar en el primer agujero (marcado por un «IN» parpadeante), tendrás la posibilidad de mejorar tu nivel de energía. En ese momento, tu rango debe ser el amarillo y estar a tope; de lo contrario, todo será inútil. ¿Que cuál es

la táctica? Fácil: deja que te toquen algunos disparos, y cuando tu rango descienda a rojo, espera a que la pantalla se llene de enemigos y dispara a discreción. Después, coge todos los objetos que salgan y utiliza el agujero.

Un trío de monos

★ *UN TRUCO INCREÍBLE*

Si tu mayor interés es hacer puntos para fardar y dejar alucinados a tus amigos, este truco te sonará a gloria. Tras entrar por el primer agujero, accederás a un laberinto subterráneo. Asegúrate de explorar todos los caminos para encontrar grupos de cajas. Tras el segundo grupo, dirígete hacia arriba y recibirás el ataque de un helicóptero; puedes destruirlo sin perder mucha energía si eres rápido y certero al disparar. Moviéndote arriba y abajo en esta zona, puedes lograr que el helicóptero salga tantas veces como desees. Cada vez que lo destruyas, conseguirás 5.000 puntos.



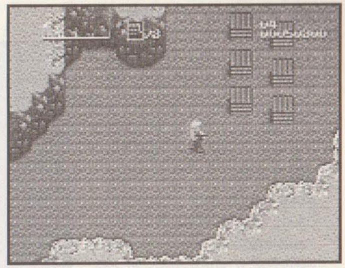
Lanzar granadas rápidamente es esencial para derrotar a estas ranas. Empieza con la del centro y luego ocúpate de las que están a su lado.

★ Al norte del final del laberinto hay un agujero que conduce a los últimos enemigos de este nivel. En cuanto entres por él, empieza a lanzar granadas al mono que hay un poco más arriba, coge todos los objetos que puedas, y luego destruye a sus dos compañeros. Asegúrate de que mantienes la distancia adecuada para que las granadas caigan a los pies de tus oponentes, y no sobre su cabeza.

La tortuga

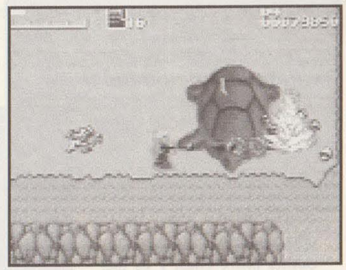
★ Tras salir de la guarida de los monos, volverás a las grandes explanadas. Dirígete a la derecha para encontrar dos cajas, y luego ve hacia arriba, esquivando las minas del suelo. Las próximas cuatro cajas están muy bien guardadas, pero el objeto especial que se oculta en el interior de

una de ellas (que te facilita granadas de alto poder destructivo y el máximo nivel de energía) realmente valen la pena. Ve hacia el extremo superior izquierdo del grupo de cajas y luego dispara contra ellas. La última contiene el objeto que te interesa.



Dispara sobre estas cuatro cajas de izquierda a derecha y conseguirás un objeto especial muy valioso.

★ El campo de batalla de la tortuga se encuentra justo encima de esta zona. En el camino que lleva al monstruo en cuestión hay tres cajas; cógelas y deja la zona limpia de enemigos. La tortuga está en el extremo derecho y salta desde los muros inferior y superior, desplazándose de izquierda a derecha. Si tu nivel de energía está al máximo, corre hacia la derecha y dispara tus granadas tan rápidamente como te sea posible. Cada vez que la alcances, se quedará aturdida durante unos segundos; si eres lo suficientemente hábil, incluso puedes impedir que vuelva a moverse otra vez. Asegúrate de mantener las distancias, de forma que las granadas caigan encima de ella y no pasar de largo. En caso de que tu nivel de energía no esté en su mejor momento, quédate en la zona inferior de la pantalla, moviéndote de izquierda a derecha para esquivar a la tortuga cada vez que vaya de muro a muro. Aun así, se quedará aturdida en cuanto la toques, así que procura afinar la puntería. Como siempre, lo más importante es seguir con vida, esquivando los disparos.



Si atacas a la tortuga con rapidez, te ahorrarás una batalla realmente dura.

Destruyendo el tractor

★ Tras acabar con la tortuga, deberás superar otro laberinto. En esta ocasión, hay muchos más callejones sin salida; por cierto, la salida —real— está cerca del enemigo final, en el extremo derecho. Una forma sencilla de llegar hasta él es descendiendo hasta el extremo inferior y siguiendo el camino que va hacia la derecha, para luego subir. Asegúrate de disparar a cada enemigo en cuanto aparezca, o acabarás rodeado.



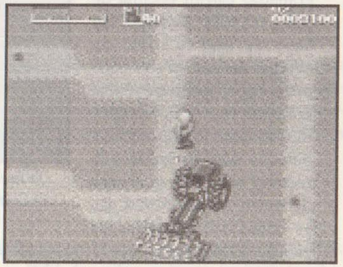
El tractor aparece por la parte inferior de la pantalla. Quédate arriba y orienta el arma hacia abajo.

★ Cuando alcances el tractor, verás que el estrecho camino del laberinto se agranda notablemente. Apunta hacia abajo (si estás utilizando el modo B tendrás que presionar el botón A para controlar la dirección) y camina hacia la derecha, permaneciendo en la zona alta de la pantalla. El tractor saldrá por abajo y se moverá adelante y atrás, siempre en diagonal. Lánzale granadas mientras sigues —de lejos— sus pasos.

Cárgate la apisonadora

★ Tras destruir al tractor, volverás a la jungla. Camina hacia la izquierda, y luego hacia arriba. Cerca de los restos de un edificio, verás cuatro cajas... ¡pero ándate con cuidado! Hay una mina oculta entre ellas, y es bastante difícil de distinguir.

★ Sigue subiendo y luego dirígete a la derecha; tras salirte de la pantalla, te verás en el lado opuesto de la escena siguiente. Cuando desciendas, busca un camino que va hacia la derecha y que está repleto de minas. Es peligroso avanzar por él, pero al fin y al cabo el camino que hay un poco más abajo, abarrotado de soldados dispuestos a destrozarte, es casi mortal. Volviendo a las minas, cuando camines cerca de ellas, presiona levemente los botones del controlador para no dar pasos largos.



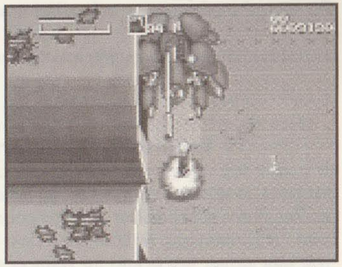
La apisonadora es como el tractor. Por lo tanto, quédate arriba y orienta el arma hacia abajo.

★ Cuando veas que empiezan a haber grandes socavones en el suelo... sabrás que el enemigo final no queda lejos. Desplázate hasta el extremo superior de la pantalla y emplea la técnica que utilizaste con la apisonadora.

¡El fin se acerca!

★ ¡Hey, que esto todavía no se ha acabado! Dirígete hacia abajo, pasando por delante de muchas cabañas y alguna que otra mina, y llegarás hasta la escena siguiente. Cuando esto suceda, estarás a punto de pisar una mina... ¡así que ve con cuidado! Avanza un poco hacia la derecha, y luego un mucho hacia arriba, y llegarás hasta un enorme camión.

★ El interior del camión es un laberinto, pero no tan complicado como los que has dejado atrás: los callejones sin salida son cortos, así que enseguida descubrirás si lo son o no, y contienen objetos realmente valiosos. La puerta de salida te lleva de nuevo al aire libre, delante del enemigo final.



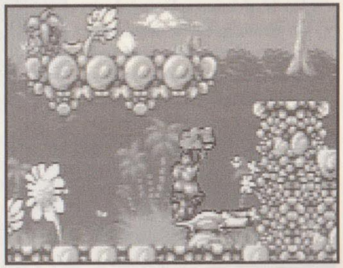
Las vidas extra son la mejor «estrategia» para salir con vida de la batalla final.

★ El escenario está delimitado por cuatro topes, preparados para fijar un avión al suelo. ¿Preparado? Muévete a la izquierda y luego hacia arriba. En cuanto te acerques al tope de la izquierda, el enemigo aparecerá de la nada y empezará a atacarte; se mueve lentamente, pero dispone de un arsenal temible. Unos cuantos centenares de granadas y alguna que otra vida extra son tu única esperanza razonable de sobrevivir. Pulsa el botón B rápidamente para lanzar las granadas, y trata de conseguir que caigan justo en el centro de tu oponente. Tras destruirlo, serás rescatado... y recompensado con una corta secuencia de animación.

CHUCK ROCK

DE VIRGIN GAMES

Introducción



Como sugiere el título, debes utilizar las rocas para solucionar los enigmas que plantea el juego.

Lo que más te llamará la atención de este juego son sus desternillantes gráficos, dignos de una serie de dibujos animados, y su excelente banda sonora. Pero Chuck Rock ofrece otros alicientes; como unas escenas muy divertidas y unos enigmas que captarán por completo tu atención mientras buscas a la encantadora Ofelia. Las piedras son la clave para sobrevivir —como sugiere el título—, porque puedes lanzárselas a tus enemigos para quitártelos de encima, o utilizarlas para acceder a lugares que se escapan del alcance de tu salto normal.

Lamentablemente, la aventura sólo está preparada para un jugador; no todo iba a ser perfecto.

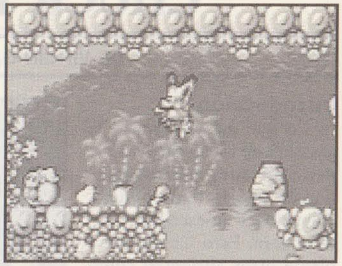
Algunas estrategias increíbles... ¡y el nivel 1!

★ Aquí tienes una manera de conseguir todos los objetos que veas, y de esquivar o dejar fuera de combate a los enemigos que se te acerquen. Atento: en cada nivel, hay varios enigmas relacionados con la utilización de las rocas. En muchas ocasiones, tendrás que caminar un buen trecho hacia la izquierda para alcanzar un objeto que parece más problemático de lo que es en realidad. En este capítulo, nos ocuparemos de los rompecabezas más complejos, así como de los enemigos finales, pero el resto lo irás descubriendo tú mismo. Ya verás como no te resulta difícil.

★ El primer nivel no es más que un mero entrenamiento para lo que se avecina. Coge las rocas y busca salientes en las zonas más cercanas para subirte a ellos; no olvides que cada roca tiene una utilidad concreta, así que juega con ella hasta que averigües para qué sirve exactamente.

★ En la segunda área del nivel 1 (con el suelo de color gris), justo después

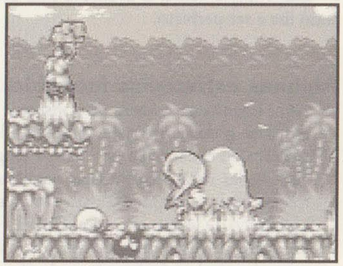
del punto de partida, se alza una montañita bastante elevada. Coge la primera roca que veas y déjate caer por el primer saliente, luego gírate hacia la izquierda y tírate de nuevo. Quédate en el borde derecho de esta pequeña plataforma, empuja la roca hacia la izquierda, salta sobre ella y luego hacia la izquierda para alcanzar la cima de la montañita, donde podrás coger un montón de objetos valiosos. Tras pasar entre las piernas de un dinosaurio (¡ándate con pies de plomo!), tendrás que descender hasta la zona más baja de esta área. Verás a un lagarto descansando sobre una roca; encima hay dos flechas. Coge la roca de la izquierda, colócate sobre la cola del lagarto y aplástale la cabeza.



Aprovecha las rocas que hay cerca de ti para construir una plataforma que te permita saltar más alto.

★ En la tercera área del nivel 1 (con el suelo de color rojo), coge la primera roca que veas y llévatela escaleras arriba. Agáchate en cuanto veas los huesos saltarines que van a por ti y lánzales lo que llevas a cuestas. Un poco más adelante verás un pantano verde del que sobresale la espina de un pez (probablemente muerto, ¿no crees?). Coge la roca de la izquierda y lánzala al pantano; luego, salta desde la espina para salir del lugar.

★ El enemigo final de esta fase es un rinoceronte con muy malas pulgas. Espera a que embista hacia tu derecha y entonces súbete a la plataforma de la izquierda; en cuanto el animal se vuelva hacia la derecha, tírale la roca. Repite este procedimiento hasta que logres acabar con él.

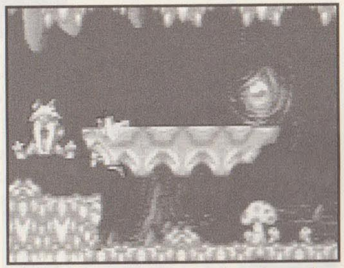


Cuando sea seguro, coge una roca, retrocede y lánzasela a quien más rabia te dé.

Nivel 2

★ Coge la roca que hay nada más empezar la fase y úsala para aplastar a los primeros enemigos con que te encuentres. Sube por el primer ascensor, luego por las rocas que verás a la izquierda, y después sigue en esa misma dirección hasta encontrar un corazón y un montón de objetos (cogerlos o no ya es asunto tuyo). La serpiente verde que hay allí (y en muchas otras partes) puede ser utilizada como plataforma... si le das un buen golpe con la barriga. Vuelve al ascensor y continúa hacia la derecha; encontrarás más corazones y accederás al área siguiente.

★ En la segunda área (con el suelo de color rojo), coge la primera roca que encuentres para protegerte de las que caen del cielo. No hay límite de tiempo, así que no corras o acabarás descubriendo —demasiado tarde— a muchos enemigos de pequeño tamaño y te encontrarás escaso de energía. En fin; debes saltar hacia la derecha desde el tercer ascensor... lo cual es imposible como no hayas puesto el hueso debajo de él y lo utilices para saltar desde una posición un tanto más elevada.



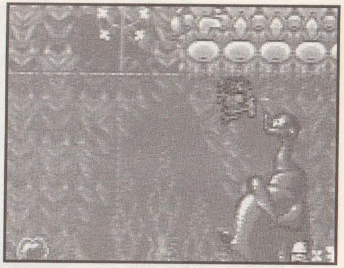
Salta sobre el castor para hacerle perder los dientes.

★ El enemigo final de este nivel es un castor con una considerable dentadura. Cuando ruge, tu personaje se quedará blanco y no podrás controlarlo durante unos segundos. Quédate a la izquierda del área más baja, con el personaje mirando también hacia la izquierda, y cuando se acerque al borde de la plataforma de arriba, salta y golpéalo. Deberás acertarle 11 veces, mientras que para eliminarte a ti tan sólo se precisan 6 golpes, así que actúa con rapidez.

Nivel 3

★ No hay muchos enigmas que resolver en la primera área del nivel 3, sólo millones de enemigos por debajo y por encima del agua. No hay límite de tiempo, así que tómate todo el que quieras. Cerca del final, necesitarás la ayuda de una ballena para alcanzar la plataforma que te conducirá hasta el área siguiente.

★ La segunda área es más o menos igual, se parece incluso en que la ayuda la recibirás también de una ballena y una rana que salta muy alto. Eso sí, no te olvides de buscar corazones para mantener el nivel de energía lo más alto posible.



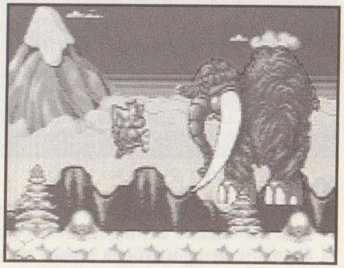
Golpea insistentemente al dinosaurio que está bajo el agua, manteniéndote siempre en la parte superior de la pantalla.

★ El enemigo final es un dinosaurio que vive bajo el agua; debes golpearlo en la cabeza mientras esquivas las burbujas que lanza. La táctica es la siguiente: acércate, atácalo, y luego nada hacia la izquierda. No te acerques demasiado o te arriesgarás a que te toque con una de sus burbujas, con lo cual perderías bastante energía. Asegúrate también de que permaneces cerca de la superficie para poder respirar de vez en cuando.

Nivel 4

★ Colócate sobre los colmillos de los mamuts y salta sobre ellos para alcanzar lugares que en un principio están fuera de tu alcance. En este nivel, también tendrás que esquivar un montón de enemigos y resolver algún que otro enigma.

★ El enemigo final es un mamut de enormes colmillos; lo herirás si saltas sobre su tronco o si lo golpeas, tras lo cual deberás correr hacia el extremo izquierdo para esquivar la nieve que el animal hace caer de las montañas cercanas. Ándate con mucho cuidado, porque a veces, el muy bruto abrirá la boca y tratará de succionarte. Cuando haga eso, debes correr o saltar

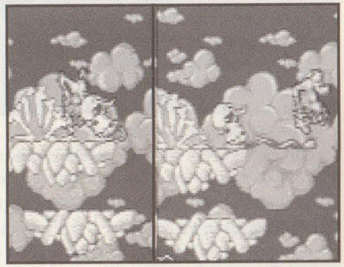


Escapa de la trompa del mamut, y luego salta sobre él.

en dirección opuesta para evitar acabar atravesado por sus colmillos. Por otra parte, trata de encontrar el punto en que puedes permanecer, saltar y golpearlo con tu tripa mientras se desplaza de un lado al otro. Hay dos arcos de nubes en el decorado; el punto al que acabo de referirme está localizado bajo el arco de la derecha. Ah, y mira tú por donde, cada vez que golpees al mamut, abrirá los ojos.

Nivel 5

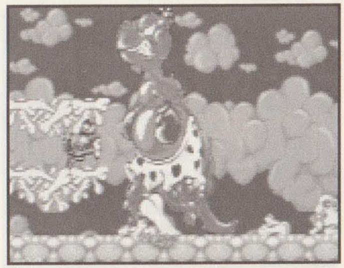
★ Aquí hay un montón de esqueletos con la lengua de un rojo muy vivo, que son en cambio bastante difíciles de distinguir. Si les golpeas precisamente en la lengua, ésta se extenderá de la misma forma que las serpientes del tercer nivel.



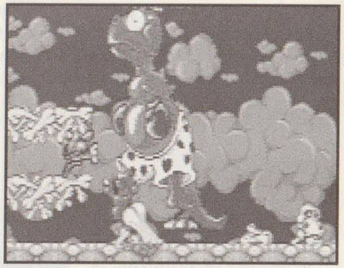
Golpeando la lengua de los esqueletos, lograrás que se extiendan y que puedas subirte a ellas para alcanzar lugares en un principio inaccesibles.

★ Tras entrar en la boca del dinosaurio, vigila a los corazones que te atacarán. En esta área hay también otros enemigos que no pueden ser derrotados, así que trata de esquivarlos para evitar consecuencias muy molestas y profundamente dolorosas.

★ El enemigo final es un altísimo dinosaurio boxeador con pantaloncitos y todo (¡y qué pantaloncitos! El estampado es de corazones rojos, qué más podría decirte...). Sus mordiscos resultan tan letales como sus puños; replícale con unos buenos tripazos en la cabeza y el estómago, aunque es bastante complicado acertarle. El bicho se te aproxima cuando retrocedes, y se bate en retirada



Quédate en la esquina inferior izquierda hasta que se te acerque...



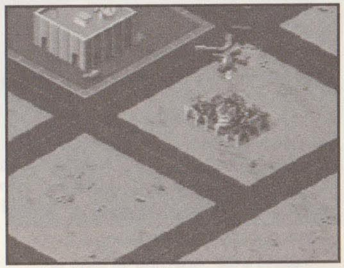
...y salta hacia la derecha para alcanzar la plataforma y golpearlo. Luego, vuelve al único punto en el que estás a salvo y repite el proceso.

cuando el que avanza eres tú. Para golpearlo, debes mantenerlo cerca de ti, no lo olvides. ¿Cómo? ¿Quieres que lo diga más clarito? Quédate en el extremo izquierdo y súbete a la plataforma en cuanto se acerque. Cuando empiece a retroceder, baja y repite el ataque. Si aguardas lo suficiente, podrás saltar hacia la primera plataforma y golpearlo en el estómago, para luego acceder a la que está más arriba y darle en la cabeza. Después de acabar con él, verás un mensaje y una escena muy bien realizada a nivel gráfico. Los títulos de crédito se repiten dos veces, para que tengas tiempo de llamar a los amigos y mostrarles el resultado de tus hazañas. ¡Buena suerte!

DESERT STRIKE

DE ELECTRONIC ARTS

Introducción

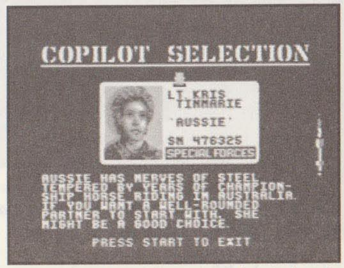


Si descubres un objeto que no necesitas, déjalo y vuelve más tarde.

Desert Strike es una buena alternativa a lo que se experimentó en Estados Unidos con la operación «Tormenta del Desierto». En lugar de enviar centenares de tropas... ¿por qué no contratar los servicios de un héroe-para-todo capaz de enfrentarse él solito al enemigo? Sí, muy realista no es la cosa, pero resulta muchísimo más divertida.

Oh, por si no lo habías adivinado, el «héroe» eres tú. La única ayuda que recibirás te la proporcionarán tu copiloto y la potencia de tu helicóptero Apache. Bueno, bueno; Desert Strike es un programa de acción para un jugador, con cuatro campañas y un sistema de códigos muy cómodo de utilizar. Si eres un fan del clásico Choplifter debes probar este juego, porque se trata básicamente del mismo concepto, aunque los decorados sean tridimensionales, el nivel de detalle mucho más alto, y la cantidad de armas disponibles también más elevada.

Primera campaña: Superioridad en el aire

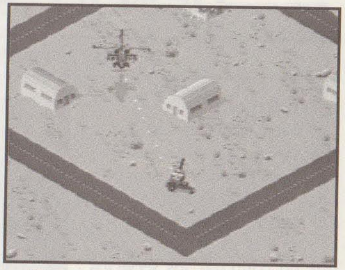


La teniente Kris Tinmarie («Aussie») es la mejor copiloto para la primera campaña.

★ Los mapas no son aleatorios. Por eso, puedes jugar tantas veces como quieras para aprenderte la localización de los objetos más importantes (y tomar notas si es necesario).

★ Hay varios copilotos entre los que puedes escoger. El más apañado es la teniente

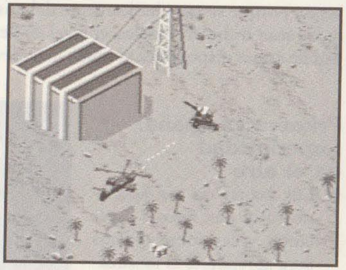
Kris Tinmarie, apodada «Aussie». Tiene grandes conocimientos sobre armamentística y supervivencia, que pueden ser cruciales mientras estás haciéndote con los controles del juego durante la primera campaña.



Los enemigos no pueden verte hasta que tú los ves a ellos. ¡Colócate detrás y dispárales!

★ Los enemigos no pueden verte a no ser que los estés viendo tú. No te metas en una batalla si hay varias naves combatiendo entre sí; por el contrario, vuela lentamente hacia tu objetivo hasta que puedas ver a una nave enemiga, que deberás destruir sin pensártelo dos veces. Después, podrás seguir avanzando con lentitud hasta que te encuentres con otra. Si hay alguna arma apuntándote directamente, apártate de su camino y luego acércate a ella por el lado opuesto. La mayoría de ellas se mueven lentamente, de forma que si estás cerca, incluso las podrás destruir antes de que tengan tiempo de detectar tu presencia.

★ **Misión 1:** Ninguno de los dos radares está excesivamente protegido. Utiliza unos cuantos misiles Hydra o la ametralladora para hacer que estallen en mil pedazos.

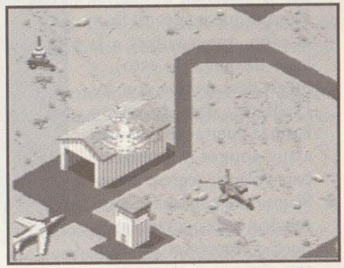


Dispara misiles Hydra a los Rapier que custodian el generador en cuanto te coloques frente a él.

★ **Misión 2:** Los generadores están protegidos por misiles SAM (muy rápidos y destructivos). Vuela a una velocidad bastante alta hacia el primer generador y dispara sobre las plataformas de los misiles con unos cuantos Hydras, luego destruye el edificio con un arma menos valiosa. Tras la explosión de este generador, aparecerá una cajita en el lugar que ocupaba; se trata de un

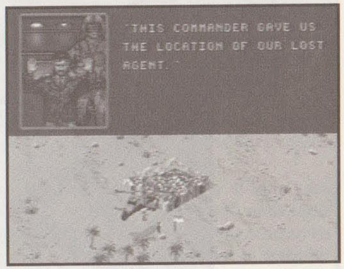
objeto que repara tus escudos y que no debes olvidar de coger bajo ningún concepto. Para conseguirlo, vuela hacia él y desciende.

★ **Misión 3:** En las pistas de aterrizaje hay varios puntos que deben ser destruidos y sobre los cuales debes disparar varias veces. Intenta proteger tus escudos en la medida de lo posible y aléjate del lugar si se debilitan en exceso. Si eso ocurre, coge unos cuantos MIAs y luego vuelve a la nave para que te protejan. También puedes capturar los soldados enemigos que escapan de los edificios que se derruyen, y recibir por ello bonificaciones en forma de escudos extra; pero ándate con cuidado, porque algunos de los militares disparan misiles tierra-aire cuando te tienen cerca.



Destruye todo lo que veas cerca de la pista de aterrizaje para evitar un posible ataque aéreo.

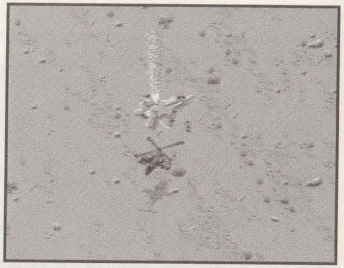
★ **Misión 4:** Destruye los centros de control y capturarás al comandante enemigo, que te dirá dónde está su agente secreto. Después, puedes soltarlo en la pista de aterrizaje para ganar unos cuantos escudos. Sólo tienes que disparar uno de los centros de control para encontrar al jefazo, así que no malgastes tiempo con los otros si se te acaba la gasolina, o no te quedan muchos escudos, o estás a punto de quedarte desarmado. Hay una cajita de las que reparan tus escudos junto a la torre de guardia, a la izquierda del centro de control.



Captura al comandante enemigo y oblígale a que te guíe hasta tu Agente Secreto.

★ **Misión 5:** Tras coger al comandante, ve a por el agente secreto. Hay tres edificios en la zona donde se encuentra; dispara sobre ellos hasta que aparezca una puerta, y entonces desciende para mandar a tu

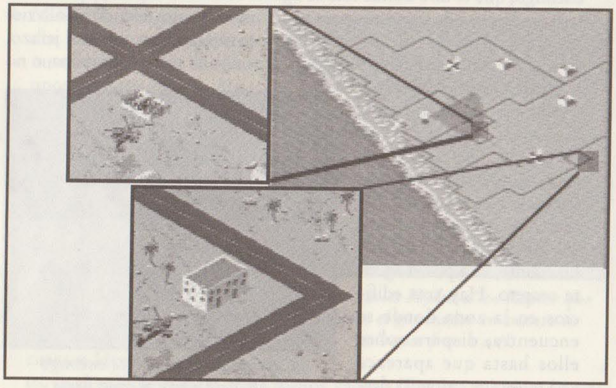
copiloto al interior. Mientras le esperas, varios cañones te atacarán; utiliza los Hydras que tengas (al fin y al cabo, vas a volver a la base después de esto), y luego destrúyelos con los Hellfires. Baja de nuevo hasta la puerta para recoger a tus amigos y prepárate para volar de regreso a casa.



Rescata a este piloto y destruye su avión por «razones de seguridad nacional».

★ Si quieres conseguir puntuaciones espectaculares, puedes completar un objetivo extra en cualquier momento de esta campaña. Un F-15 ha sido derribado en la esquina noroeste del mapa; recoge al piloto y luego destruye el avión para impedir que caiga en malas manos. Obtendrás escudos extra y una magnífica puntuación cuando aterrices en la pista.

★ En la esquina noreste del mapa hay una reserva de MIAs. Dispara a los soldados que la rodean, coge tres MIAs y devuélvelos a la pista de aterrizaje para conseguir escudos cuando empiecen a escasearte.



MAPA DE LA CAMPAÑA 1.

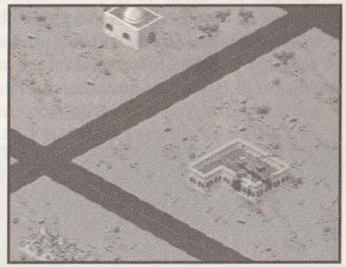
★ Hay un civil (vestido de negro) en algunas de las pequeñas áreas desérticas. Cógelo y llévalo a la pista de aterrizaje para conseguir algunos escudos extra que te pueden ser de gran utilidad.

★ Hay una plataforma cerca de la costa. Con ella puedes recoger todo tipo de objetos con mayor rapidez (así como darle un respiro a tu copiloto). Mira su localización en el mapa.

★ No pases por alto la vida extra, que encontrarás siguiendo el camino que surge de la pista de aterrizaje. Dispara sobre el edificio que aparece en el mapa para conseguirla.

Segunda campaña: CazaScuds

★ En esta campaña, puedes ir preparándote para unas cuantas armas nuevas... y también para un MIA que puede hacer las veces de copiloto en las dos campañas siguientes (puedes escogerlo aunque no lo rescates). De todas maneras, quédate con la teniente Kris Tinmarie («Aussie») para esta aventura. Asegúrate de aterrizar en las tres pistas, aprovechándote siempre de la más cercana.

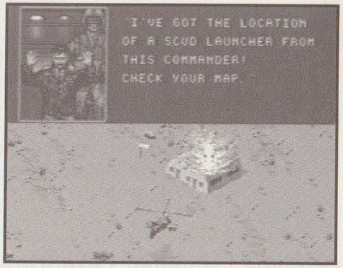


Coge a los cuatro prisioneros que salen de la prisión y llévalos a la pista de aterrizaje.

★ **Misión 1:** Esta vez, hay tres radares que debes destruir; dos de ellos están protegidos por los mortales misiles Rapier, así que ve con precaución pero no te duermas a la hora de atacar. La explosión del radar que hay entre los otros dos provocará la aparición de una caja de munición en el suelo, así que no dispares tan rápido en este punto porque puedes quedarte sin la caja... y eso sí que sería una verdadera pena.

★ **Misión 2:** Se han organizado fugas en tres cárceles. Ante todo, y para llevarlas a buen término, debes coger la plataforma tal como se ha indicado con anterioridad y tomar nota de que las cárceles se encuentran en el centro de las ciudades. Una vez destruidas sus puertas, te atacarán varios misiles; por lo tanto, procura acercarte a ellas por detrás, utilizando Hydras. Recuerda que tu objetivo es rescatar a los prisioneros que saldrán corriendo, y no matarlos, así que no te pases con la ametra-

lladora. Con los soldados en tu poder, vuela hasta la pista de aterrizaje y conseguirás varios escudos. Y no olvides que alrededor de las cárceles hay edificios que contienen objetos bastante valiosos; destrúyelos sin pensarlo dos veces (incluso antes de atacar la cárcel, si lo prefieres).



Busca las banderas para encontrar a los comandantes Scud, mientras participas en las cuatro primeras campañas.

★ **Misión 3:** El generador está incluso más protegido que en la misión anterior. Destruye todos los cañones que hay cerca de él, y luego ve a por él; como recompensa, obtendrás uno de aquellos objetos que reparan tus escudos. El soldado que hay arriba no cesará de disparar hasta que el edificio estalle en mil pedazos.

★ **Misión 4:** Las armas químicas son fatales para los soldados que están en tierra. Dispara sobre todos los enemigos cercanos, luego ocúpate de destruir el edificio principal y las tres lanzaderas de misiles que lo rodean.

★ **Misión 5:** Las plataformas lanzaderas de misiles Scud están desperdigadas por todo el mapa; buscarlas será más laborioso de lo que pueda parecerte a primera vista. No obstante, puede ayudarte si empiezas a hacerlo mientras estás jugando en cualquiera de las primeras cuatro misiones, porque los edificios en que ondea una bandera enemiga son su escondrijo y resultan —al menos— fáciles de reconocer (¿a que pensabas que lo disimularían mejor?). En fin; dispara sobre los edificios y captura al comandante enemigo para averiguar dónde están las lanzaderas exactamente. Cuando estés frente a ellas,



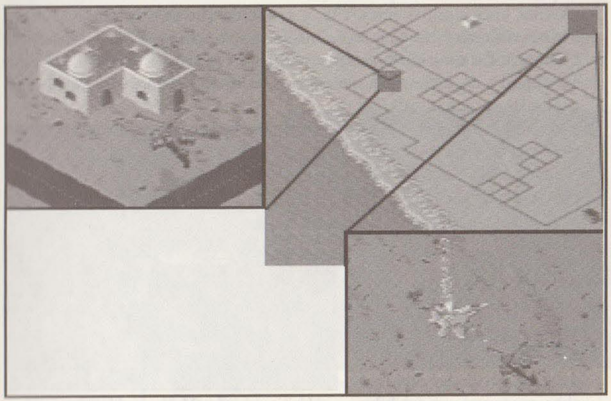
Tendrás que hacer varios viajes para llevar a los soldados del campo de concentración a la pista de aterrizaje.

no pierdas el tiempo haciendo piruetas en el aire porque puede dispararse en cualquier momento.

★ **Misión 6:** Dirígete al campo de concentración enemigo para rescatar a los soldados aliados. Recuerda que tendrás que volar hasta la pista de aterrizaje después de cada recogida de prisioneros, porque tu helicóptero tan sólo admite seis ocupantes. En principio, ocúpate de destruir las torretas que rodean al campo, y luego todos los cañones que te acosan. Esto debes hacerlo antes de ocuparte de los prisioneros, porque los misiles pueden acabar destruyendo el helicóptero y causando muchas bajas entre los prisioneros. Ah, y coge la plataforma antes de intentar nada (ver mapa), o tendrás que esperar demasiado tiempo entre rescate y rescate.

★ De nuevo, puedes lograr puntos extra rescatando al piloto de un F-15 que se encuentra en el área noreste del mapa. Así, cuando empiece la campaña siguiente, podrás elegirlo como copiloto... y te aseguro que es un compañero eficaz, sobre todo con las armas.

★ Fíjate en los destellos que surgen de lo alto de algunos edificios; son señales que hacen los prisioneros para pedir ayuda. Destruyendo el lugar donde se encuentran, podrás rescatarlos y llevarlos a la pista de aterrizaje.

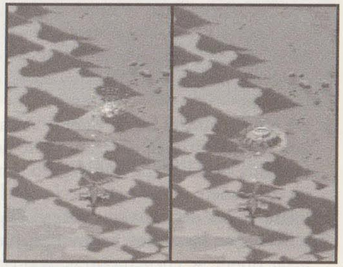


MAPA DE LA CAMPAÑA 2.

Tercera campaña: La embajada

★ **Misión 1:** Los inspectores de la ONU están retenidos por tres enemigos distintos; destrúyelos rápidamente y luego recoge a los inspectores antes de que huyan presos de pánico. De todas maneras, lo mejor que puedes hacer es coger la plataforma y evitarte sorpresas desagradables (consulta el mapa del final de la sección para ver dónde se encuentra exactamente).

★ **Misión 2:** Ha llegado el turno de las armas biológicas. Puedes destruir los ocho edificios en el orden que te apetezca, pero lleva la cuenta, ¿vale? Porque en el sexto, aparecerá un científico que sabe algunos datos que probablemente te interesarán. Te dirá (después de insultarte un rato), dónde puedes encontrar misiles ICBM (en la misión 3). Lleva al científico a la pista de aterrizaje para obtener unos puntos extra. Oh, y recuerda que es posible volar cerca de los edificios y hacer que los misiles que te persiguen los destruyan.



Los silos de los misiles están muy bien guardados.

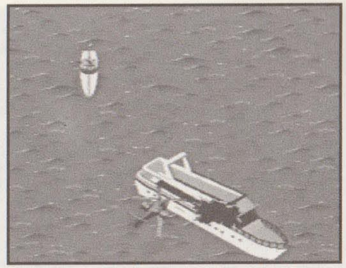
★ **Misión 3:** Esta misión no es muy difícil, pero requiere mucho tiempo. Tu objetivo consiste en destruir primero los silos, después las cabezas, y finalmente los misiles propiamente dichos. ¡Necesitarás mucha munición para lograrlo! Los silos están protegidos por un montón de cañones y de soldados, que se ocultan en las dunas cercanas (procura derribarlos a ellos antes que nada).

★ **Misión 4:** Ahora, la acción transcurre en el mar. Tu deber: destruir las dos lanchas motoras —muy bien protegidas, por cierto, así que utiliza misiles Hydra y Hellfire— antes de rescatar al soldado aliado.



Utiliza misiles Hydra y Hellfire para destruir a las lanchas motoras.

★ **Misión 5:** Encontrarás tres hileras de misiles Rapier custodiando el generador. Hay bidones de gasolina debajo de una de las hileras, así que ve con cuidado al disparar... ¡o tu helicóptero puede explotar también! Como cabía esperar, tienes un objeto de los que te permiten reparar los escudos a tu disposición si consigues destruir el generador.

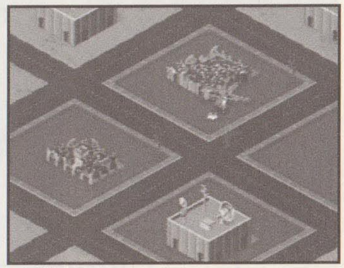


No pares de disparar al yate del Loco hasta que logres abrir una brecha en él, y rescata a tantos rehenes como puedas.

★ **Misión 6:** Esta misión se desarrolla, de nuevo, en el mar. Destruye primero el helicóptero y la lancha motora, y luego dispara a los soldados que hay en la parte superior de la pantalla mientras atacas el yate. Los rehenes se escaparán por el boquete que abras en la embarcación, y debes recogerlos en grupos de seis. No debes dejar que la huida del loco propietario del yate, a bordo de una pequeña motora, te distraiga; al fin y al cabo, no puedes destruirla.

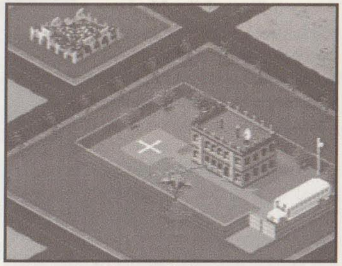
★ **Misión 7:** Ha llegado el momento de atrapar al embajador enemigo. Cuando te acerques a la zona en conflicto, dispara al radar que hay en la parte inferior de la pantalla y ocúpate luego de todos los edificios, porque el embajador siempre se esconde en el último que queda (el cual, dicho sea de paso, debes destruir con tiento para no acabar con el político).

★ **Misión 8:** Prepárate, porque esta misión es un verdadero desafío. Empieza disparando a todos los enemigos que haya cerca de ti; cuando el área esté libre de peligros, aterriza sobre la X que aparece en el suelo. Cuando tu copiloto haya bajado, vuela



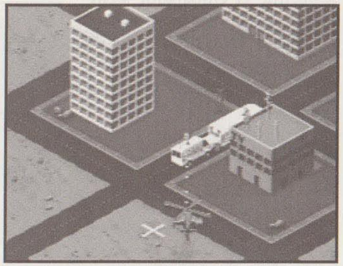
El embajador enemigo estará en el último edificio que destruyas, así que derrúyelos todos.

rápidamente desde la embajada (fuera de la pantalla) y destruye los helicópteros que vendrán a por ti. Puede que tu copiloto reaparezca en algún momento, en su trayecto desde la embajada hacia la estación de autobuses. Cuando esto ocurra, dispara al puente para que el autobús que haya cogido tu compañero pueda pasar, y protégelo desde los aires de cualquier ataque (volando hacia la esquina sureste). El vehículo se detendrá si te sales de la pantalla (cosa que tendrás que hacer por mucho que te resistas, porque algunos enemigos quedan lejos), y si chocas con él tendrás que volver a empezar desde el principio de esta campaña, así que ándate con mucho ojo. A medida que te vayas acercando a tu objetivo, todo tipo de enemigos te irá atacando con mayor insistencia; procura esquivar las lanzaderas de misiles y los cañones de gran potencia, que son particularmente peligrosos. Quizá tengas que ir a buscar más munición, gasolina o escudos; en tal caso, revisa el mapa y asegúrate de conocer la posición actual del autobús para que puedas volver con él lo antes posible (recuerda que no se moverá durante tu ausencia). Si estás bloqueado por un camión de prensa, destrúyelo (¡al fin y al cabo, dentro no hay nadie y la tuya es una misión prioritaria!). Dispara de nuevo sobre el puente cuando el autobús haya pasado por él, y cuando alcances el punto de destino, recoge al copiloto y vuela hacia la base.



El primer objetivo de la misión 8 es este edificio: la Embajada.

★ Puedes obtener puntos extra ayudando a los periodistas de la cadena EANN. Cuando los tengas en el

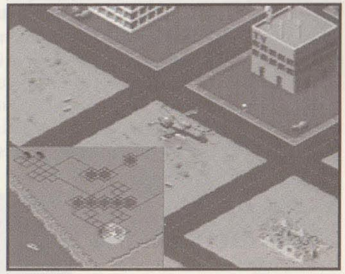


Protege al autobús desde el aire, disparando sobre todos los obstáculos que puedan interponerse en su camino.

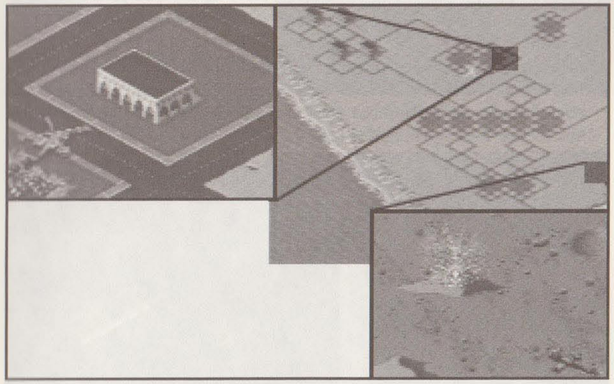
helicóptero, no querrán bajarse hasta que los lleves a su edificio, así que considera si vale la pena correr el riesgo. Podrás reconocer su edificio por las antenas, y por la X que está pintada en su calle.

★ Destruye los camiones que transportan la gasolina en las esquinas noroeste y suroeste, y podrás quedarte con los bidones que queden intactos.

★ En esta campaña, puedes lograr una plataforma y una vida extra.



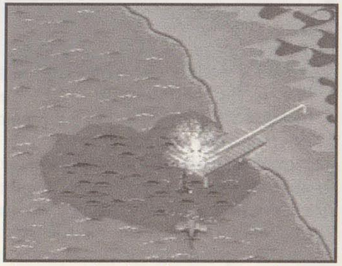
Puedes intentar devolver a estos periodistas de la EANN, para lograr unos puntos extra.



MAPA DE LA CAMPAÑA 3.

Cuarta campaña: Tormenta nuclear

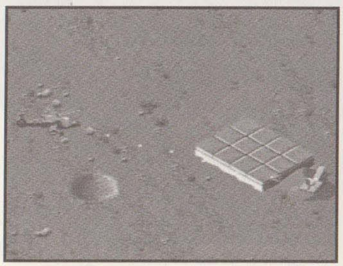
★ **Misión 1:** Situando sus búnkers a lo largo de la costa, lograrás salvar a los seis comandos. Vuela sobre el océano cuando estés buscando las playas, para no malgastar gasolina, y luego ve a por los ZSUs del mapa (marcados en rojo). Destrúyelos, y luego encárgate de los tanques de petróleo; si fallas, la misión habrá fallado. Tras hacer estallar a la mayoría de ZSUs, el lugar donde puedes dejar a los comandos aparecerá señalado en rojo en el mapa (y también con una X). Debes acabar con todos los ZSUs para concluir esta misión.



Dispara sobre las tuberías para sellarlas e impedir el vertido de petróleo en el mar.

★ **Misión 2:** ¿Qué clase de animal es capaz de algo tan espantoso? Tu objetivo consiste en parar el petróleo que está siendo vertido en el mar, destruyendo las tuberías que llegan hasta la playa. Examina la costa, permaneciendo encima del agua para ahorrar gasolina, y dispara sobre los soldados, siguiendo sus pasos para llegar hasta las tuberías y hacerlas estallar.

★ **Misión 3:** Si quieres llevar a buen término la misión, debes destruir cuatro almacenes de bombas y rescatar a 15 de los 16 civiles. Tres de los almacenes están protegidos por ZSUs robados que debes destruir. Muévete alrededor de ellos mientras estás disparando, así evitarás que las balas enemigas te alcancen. Y si ves que estás en peligro, sal de la pantalla. Tras acabar con los ZSUs, dispara sobre las escaleras y coge a los prisioneros.



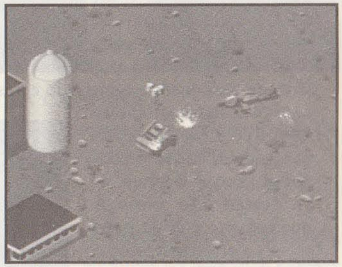
Debes rescatar por lo menos a 15 civiles del interior del almacén de bombas.

★ **Misión 4:** Por la zona este del mapa se mueven unos camiones que transportan las piezas de las bombas. Espera a que se coloquen en posición vertical para que puedas ver qué tipo de carga llevan, y si no han hecho prisioneros, destrúyelos.



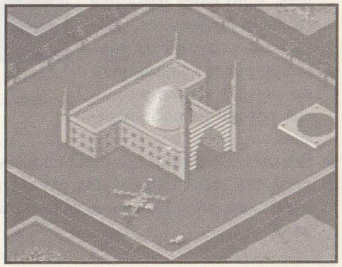
Comprueba si los camiones llevan piezas de las bombas; y destrúyelos.

★ **Misión 5:** Haz estallar los radares que hay cerca de la planta nuclear y luego acaba con los temibles misiles Crotale con tus Hellfire. Verás que hay bastantes cajas de munición en la zona, pero no las cojas hasta que las necesites realmente. Para llevar a buen puerto la misión, deberás destruir la planta entera, incluyendo las dos torres. Si disparas sobre el silo que hay a la izquierda, conseguirás un objeto de los que reparan automáticamente tu armamento.



Utiliza Hellfires para destruir a los Crotales que protegen la planta nuclear.

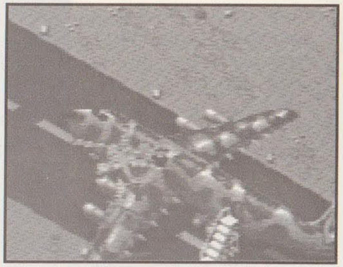
★ **Misión 6:** El generador está protegido por cuatro lanzaderas móviles SAM M48, que son difíciles de destruir pero tardan mucho en recargarse. Acaba al menos con una de ellas, y así conseguirás acceder con mayor facilidad al generador. Recibirás la recompensa habitual (e indispensable, todo hay que decirlo) de la reparación de tus escudos, y una caja de munición si destruyes uno de los M48.



Destruye el palacio presidencial y aterriza sobre la X para que el copiloto baje.

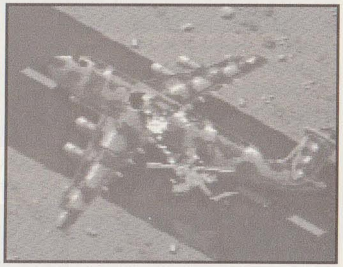
★ **Misión 7:** ¡Nos acercamos al final! Ve al palacio del

loco y dispara como un ídem. Necesitarás reponer la munición tres o cuatro veces para destruirlo; una vez lo hayas conseguido, verás que aparece una X en el suelo. Aterriza en ella para que tu copiloto pueda capturar al loco y... ¡sorpresa! No, ésta no es la última misión. Ahora han hecho prisionero a tu compañero.



Dispara al bombardero hasta abrir una brecha en él y luego recoge a tu copiloto.

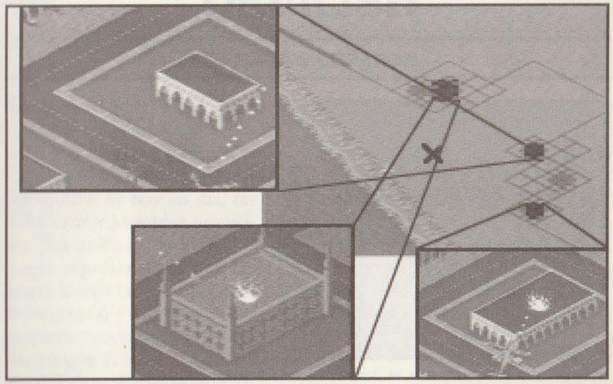
★ **Misión 8:** Asegúrate de que estás al máximo de munición y gasolina nada más empezar la misión; espera a que tu copiloto llegue al avión y entonces derriba al guardia que hay arriba. Cuando veas que has agujereado el fuselaje del caza, deja de disparar y recoge a tu compañero. Destruye a los dos ZSUs que saldrán, que le facilitarán al general la huida en su destrozado avión, y quédate cerca de la parte trasera del mismo, disparándole todo lo que tengas, desde Hydras hasta Hellfires, y no pares hasta que estalle en mil pedazos. Quizá veas una caja de munición por el camino, pero no pierdas el tiempo con ella porque ya no la necesitas.



Ataca al bombardero con todo lo que lleves encima, antes de que esté fuera de tu alcance.

★ Si tienes éxito, verás una espléndida secuencia de animación.

★ Hay tres vidas extra y una plataforma en esta misión que pueden hacerla un poco más soportable. Están señaladas en el mapa, así que ya sabes.



MAPA DE LA CAMPAÑA 4.

Aquí puedes ver los puntos donde se encuentran las tres vidas extra. La «X» indica el lugar donde puedes coger la plataforma.

Aquí tienes un secreto

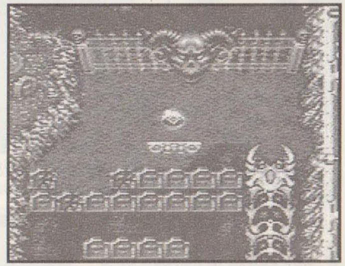
★ ¡Códigos! Si ya estás hasta las narices de intentar completar la misión, o quieres ver las otras sin mayores trabas, utiliza los siguientes códigos de acceso:

—Segunda campaña: KQAOJTK
—Tercera campaña: ILJLWBQ
—Cuarta campaña: BTEIKLZ

DEVILISH

DE SAGE'S CREATION

Introducción



Devilish es una puesta al día del tradicional Breakout, incluyendo movimientos de la pantalla en todas direcciones y enemigos finales.

La era de los videojuegos empezó con un programa llamado Pong, que comparado con los de hoy en día, resulta extremadamente primitivo. Sus gráficos en blanco y negro representaban una raqueta blanca (en realidad, una línea gruesa) y una pelota (¡un pequeño cuadrado!), y no había ningún decorado. Aun así, resultó muy divertido para los jóvenes de la época; lo suficiente como para que Pong haya influido en un buen número de programadores y en sus obras. De hecho, incluso el popular Breakout deriva de este concepto; recordemos que sus autores se limitaron a añadir un muro que debes destruir con la raqueta y la pelota. Arkanoid aún mejoró más el planteamiento inicial, valiéndose de unos gráficos de alto nivel, zonas fantasmas y personajes secundarios. Y Devilish es un paso más en la cadena.

La característica que diferencia a Devilish de sus predecesores es que manejas dos raquetas, que se mueven a izquierda y derecha simultáneamente. La superior puede, además, desplazarse arriba y abajo y realizar giros de noventa grados. Un segundo jugador puede ocuparse del control de una de ellas, con lo cual la tarea de destruir muros y monstruos a través de los siete niveles de que consta el juego resulta mucho más divertida.

Estrategias básicas y enemigos finales

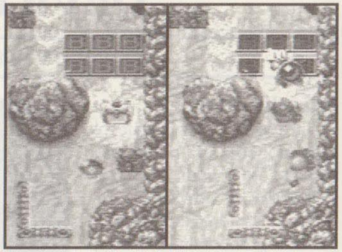
★ Empezar cada partida en el nivel 1 puede ser de lo más frustrante, pero recuerda que la práctica es fundamental para llegar a dominar el juego, y que siempre puedes pasar de fase eligiendo la opción correspondiente en el menú (por desgracia, esta ventaja sólo dura hasta el quinto nivel). Una de las innovaciones del programa son los desafíos temporales, en

los que se te conceden 4 minutos y 20 segundos para completar la escena.

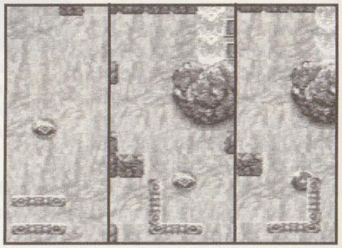
★ El menú de opciones te permite empezar la partida con cuatro esferas. Cambiando el nivel de dificultad de difícil a fácil, también tendrás más tiempo para completar cada nivel, un factor muy importante en las zonas altas del juego, donde además los monstruos empiezan a hacer de las suyas.

★ Los cofres contienen objetos muy valiosos; para cogerlos, debes golpearlos con cualquiera de las dos raquetas. El objeto que detiene el tiempo (de color amarillo) irá adquiriendo más valor a medida que avances en el juego, sobre todo si has elegido el nivel más alto de dificultad. Algunos cofres emitirán destellos en cuatro colores, que te indicarán qué objeto vas a conseguir.

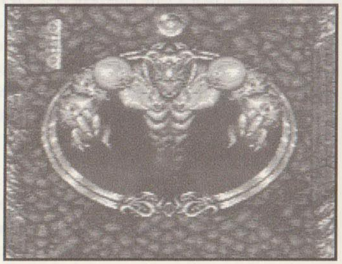
★ Practica hasta que sepas manejar las raquetas con eficacia. Reduciendo el espacio entre una raqueta y un grupo de bloques, la pelota rebotará más rápidamente y llegarás al final del nivel con mayor facilidad. Practica también los rebotes laterales cuando la raqueta esté en formación



Dispara sobre los cofres para encontrar «power-ups» que te facilitarán las cosas.



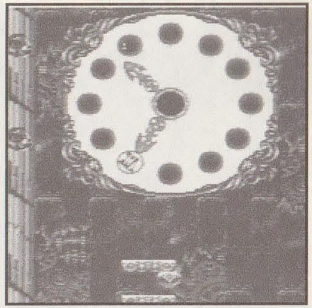
Puedes seleccionar cualquiera de las tres formaciones posibles de las raquetas.



El demonio es el primer enemigo final. Coloca la bola por encima de su cabeza y lo derrotarás con relativa facilidad.

«L» o «L invertida». Hay muchas zonas, sobre todo en los últimos niveles, donde deberás golpear la pelota en dirección horizontal para abarcar las mayores distancias.

★ El enemigo final del primer nivel es un demonio. Debes golpearle la cabeza con la pelota, colándola entre sus brazos (cuando están juntos) o dejando que rebote enérgicamente en el techo. Mueve la raqueta cerca del monstruo, pero no demasiado, para devolverle la pelota tan rápido como sea posible, y hazla girar para que su cabeza esté constantemente bajo ataque.



Apunta a los agujeros del reloj para conseguir 1.000 puntos y unos cuantos segundos de descanso.

★ En el segundo nivel, el último obstáculo que encontrarás es un enorme reloj. El objetivo principal consiste en mantener la pelota en juego durante 12 horas (no en tiempo real, claro). Recibirás 1.000 puntos cada vez que metas la pelota en uno de los agujeros del reloj, lo cual también te permitirá tomarte un pequeñísimo respiro.

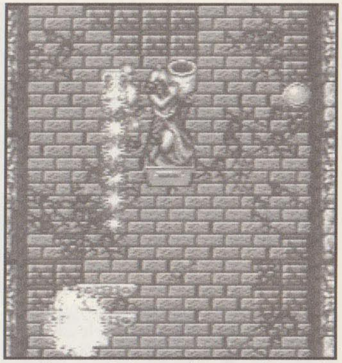
★ El enemigo final del tercer nivel se llama Treant y es, en mi opinión, el más duro de pelar de todos; tanto, que el resto del juego parece cuesta abajo. Treant aparece por espacio de unos segundos, y escupe unas semillas de las que nacen varios árboles diminutos que deberás destruir en cuanto el maldito bicho haya desaparecido. Cuando hayas acabado con todos, se repetirá la secuencia; si dispones del tiempo suficiente, la cosa no es tan grave, pero en los niveles de dificultad nor-



Éste es el enemigo más duro de pelar de todos. ¡Puedes golpear el árbol principal, pero los pequeños seguirán saliendo todo el rato!

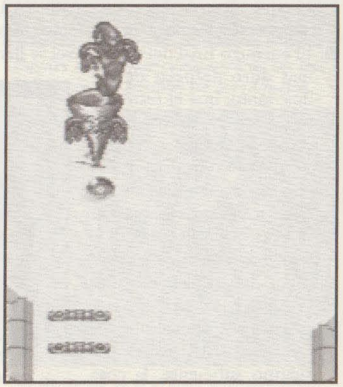
mal y alto, el objetivo es casi imposible de alcanzar. En fin; procura colocar la raqueta justo delante de Treant, y orientarla verticalmente, para que los rebotes de la pelota sean rápidos y certeros.

★ El enemigo final del cuarto nivel es una estatua. En cuanto llegues a su pantalla, el escenario se llenará de ladrillos que deberás destruir para poder alcanzar a tu enemigo. Al menos, tendrás la ayuda de una pelota teledirigida, que te ayudará a destruir los ladrillos con rapidez. Para tocar los bloques que hay en la zona inferior de la pantalla, asegúrate de que la raqueta de arriba no impida que la pelota llegue abajo.



Nivel 4: Las bolas que buscan solitas a los enemigos te hacen más llevadera la batalla con el enemigo final.

★ El enemigo final del quinto nivel se llama Undine. O mejor dicho, se llaman, porque está formado por dos demonios siameses... que pueden separar sus cuerpos a voluntad (¡qué asco!). Como se conocen de toda la vida, lo tienen todo muy bien organizado; primero baja uno, dando vueltas a toda velocidad, y dispara rayos que paralizan la esfera durante unos segundos. Luego, viene su hermanito y hace exactamente lo mismo. No puedes dañar al demonio que



Nivel 5: Estos demonios gemelos detendrán la bola con sus disparos.

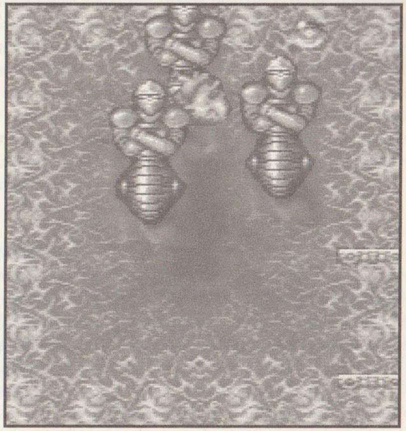
se está moviendo, así que ataca al otro, moviendo la raqueta hasta situarla a una distancia prudencial y controlando los velocísimos rebotes. La salida está un poco más lejos, así que controla el tiempo.

★ El monstruo del sexto nivel es una especie de gran bola de fuego. ¡Y la pantalla que ocupa esconde cuatro esferas! Cada cinco segundos saldrá una, y por cada una que matengas en juego (durante los veinte segundos), recibirás otra de color azul. Aunque pierdas cualquiera de las azules, las rojas seguirán en acción. Procura colocar la raqueta superior en el centro de la pantalla todo el rato, y utiliza la otra como último recurso.



Mantén las cuatro esferas rojas en juego durante todo el nivel para recibir cuatro vidas (esferas, en este caso) extra.

★ El enemigo final del séptimo nivel se llama Ganma, y su aparición es bastante espectacular. Agárrate bien: primero, verás a un enorme corazón que palpita incansablemente, pero invulnerable. Después, aparecerán tres figuras que acabarán rodeándolo.



Cuando los guardias se aparten del camino, apunta al centro del corazón.

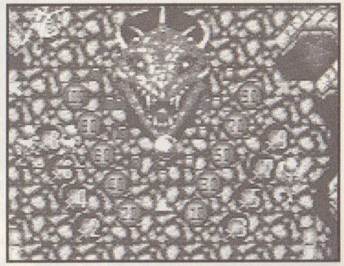
Debes colocar las esferas entre ellas para poder destrozar el corazón, pero ve con mucho cuidado, porque las estatuas lanzarán de vez en cuando unas esferas capaces de destrozar a las tuyas. Lo mejor, para no confundirte, es que mantengas tu bola lo más arriba que puedas; si se queda atrapada entre las estatuas, trata de cubrir el hueco que queda para que no pueda salir. La salida está muy cerca, sólo una pantalla más arriba. Tras destruir a Ganma, verás una corta secuencia de animación y los habituales títulos de crédito.

DRAGON'S FURY

DE TENGEN

Introducción

Cuando empezaron a invadir los bares, las tradicionales máquinas del millón o «pinballs» eran extremadamente simples, y en muy poco tiempo aburrían al jugador. Desde entonces, la industria del «pinball» ha crecido hasta colocar este tipo de máquinas junto a los poderosos videojuegos en los salones recreativos. La última generación incorpora voces digitalizadas, gráficos en CD-ROM y complejos sistemas de rampas.



Dispara hacia los agujeros cercanos al rostro y luego entra por su boca.

Dragon's Fury demuestra que los videojuegos pueden competir con los mejores «pinballs», haciendo lo que para ellos es una utopía. Alien Crush fue el título que inició, en la consola TurboGrafx-16, el período de transición, con pantallas secretas que en realidad eran pequeños «pinballs». Su secuela, Devil's Crush, se convirtió en uno de los juegos más populares para ese sistema. El Dragon's Fury que nos ocupa es, básicamente, una adaptación a la Mega Drive, con bastantes mejoras y un detalle que no tiene explicación: resulta imposible llegar al final sin los códigos que aparecen al final de este capítulo.

Unas buenas estrategias

★ Aunque pueda parecer que Dragon's Fury es un mero «pinball», la verdad es que esconde muchas sorpresas. El objetivo es lograr una puntuación de... ¡999.999.990 puntos! La forma más sencilla de lograrlo es completando los seis niveles extra. Por desgracia, acabar el quinto es prácticamente imposible.

★ **Aprovecha este secreto**

Cuando lanzas la bola, puedes lograr que llegue a lo más alto con mucha facilidad (y cuanto más lejos la mandes, mejor; recuérdalo). ¿Cómo? Pulsa el botón B unos segundos, suéltalo después, y vuélvelo

a apretar en cuanto la bola esté a punto de entrar en el terreno de juego. A partir de ese momento, trata de mantener la bola en la zona alta.

★ Pulsa la tecla <Start> para detener el juego; a partir de entonces, si pulsas el botón B, aparecerá el código que debes utilizar para seguir donde estás, si presionas B comprobarás cuál es tu puntuación, y con el C verás los récords del día.



Nivel 4: Intenta colocar la bola por encima de las calaveras para acabar con ellas rápidamente.

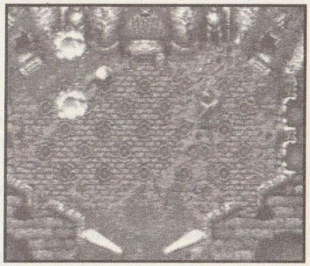
Completa los niveles extra

★ Si puedes completar cada uno de los seis niveles extra, conseguirás unas puntuaciones como para caerte de espaldas. Cada uno es distinto del anterior, y algunos son más enrevesados que otros.

★ **Nivel 1:** Destruye las cinco cabezas de dragón para lograr la máxima puntuación posible, pulverizándolas con la bola y esquivando las llamas que las protegen. ¿En qué orden? Primero, envía la bola a las cabezas centrales, y luego ocúpate del resto. Si consigues colarla en la zona superior de la pantalla, puede que logres aniquilarlas con mayor rapidez.

★ **Nivel 2:** Debes destrozar los tres jarrones con la bola; los murciélagos que vuelan a su alrededor sólo están ahí para distraerte, así que ignóralos. El jarrón que se encuentra en el centro es el más fácil, pero los otros dos... en fin, requieren mayor habilidad por tu parte.

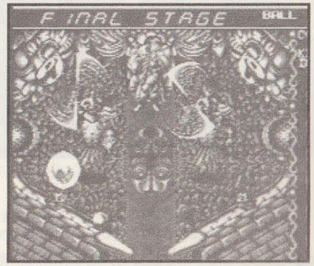
★ **Nivel 3:** Para empezar, destruye los dos magos que protegen las muy persistentes bolas de cristal, pero deja intactas las que les rodean, porque siempre vuelven a salir. Más tarde, aparecerá un monstruo de gran tamaño en el centro de la zona superior de la pantalla.



Tras docenas de horas de juego... ¡sólo podrás completar el nivel 5 dos veces!

★ **Nivel 4:** En lo alto de la pantalla hay tres esqueletos, custodiados por unos rostros que flotan en el aire. La bola tiende a rebotar entre ellos, con lo cual lo tendrás especialmente fácil.

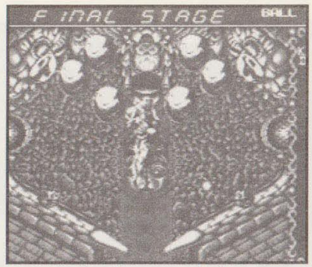
★ **Nivel 5:** ¿Cuál es el objetivo de este nivel? Pues el menos obvio: empujar al zombi hacia uno de los círculos del suelo hasta que se golpee con él. Cada vez que lo hagas bien, verás que el círculo se vuelve de color rojo. Cuando lo hayas hecho con todos, destruye el muro que hay en el centro de la zona superior de la pantalla y liberarás un montón de zombis más. ¡Ten cuidado, porque puedes dejar el «pinball» invadido, y no se trata de eso! Este nivel es, con diferencia, el más difícil de todos; sólo podríamos acabarlo si tuviéramos cuatro palancas y las moviéramos... así que no te digo más.



Tendrás que derrotar a estos guardias antes de enfrentarte al enemigo final.

★ **Nivel 6:** ¡Menudos gráficos, qué pasada! Verás que en el centro de la pantalla hay una criatura diabólica que lanza unas burbujas azules con ojos y todo. Trata de evitar las cabezas que hay en las esquinas inferiores, porque se tragan la bola y luego la escupen. Hecha esta advertencia, no lo pienses dos veces: golpea a los bichos azules varias veces y, una vez destruidos, verás que aparece un monstruo nuevo que se mueve como una serpiente por el centro de la pantalla. Mantén la bola en la palanca, dale un poco de impulso, y después golpéala más fuerte; sigue haciéndolo hasta que hayas acabado con él.

★ **El final:** Si consigues hacer los 999.999.990 puntos (siguiendo



No pierdas de vista tu bola, porque el enemigo final lanzará otras que te pueden desorientar.

los procedimientos normales, o los códigos que hay más abajo), accederás inmediatamente al último nivel, dividido en dos fases. Todo empieza con unos cuantos guardias que se desplazan en círculos mientras intentas derribarlos con la bola, cosa nada difícil, por otra parte. Cuando ya no quede ni uno, el tipo que está sentado un poco más arriba se levantará y te dará guerra, lanzando grandes esferas en distintas formaciones, perfectamente capaces de cambiar la dirección de tu bola. Si tienes un poco de paciencia, descubrirás que la cosa no es tan difícil, y que todo depende de tu habilidad con las palancas.

Los códigos secretos

★ Francamente, acabar este juego es total y completamente imposible sin una pequeña ayuda. Aquí tienes tres códigos que te permitirán empezar la partida con cierta ventaja:

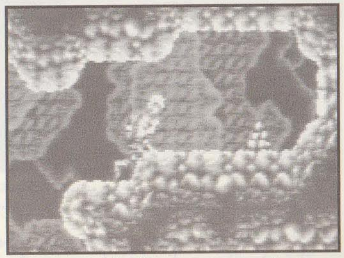
— 99 bolas	000.000.000 puntos	DIBW3NVJK5
— 99 bolas	645.000.000 puntos	TBEKVKTEM6
— 99 bolas	999.999.900 puntos	LNENAXUELL

EARNEST EVANS

DE RENOVATION

Introducción

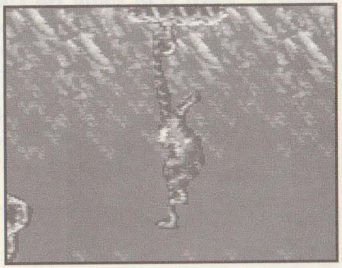
En los lejanos años treinta, Earnest Evans, tenía fama mundial como arqueólogo; luego, fue completamente olvidado. Invirtió casi todos los años de su vida en la búsqueda de tres viejos ídolos que, juntos, podían poner fin a la vida en la Tierra. Los ídolos habían sido separados por el dios del viento, y a pesar de los esfuerzos de Evans, no encontró ni uno. Tú haces las veces del nieto del arqueólogo, que también se llama Earnest, y tienes la misma obsesión que tu abuelo. Para encontrar a los ídolos, tendrás que viajar a seis puntos clave del planeta, derrotando un montón de enemigos y esquivando trampas colocadas por el líder de una secta diabólica. Tu única arma es un látigo casero, que puedes utilizar para balancearte. Los gráficos del personaje principal y los movimientos son extraños (te sentirás como si estuvieras manejando a una marioneta), pero pasados unos minutos, todo te parecerá de lo más normal.



Entra en todas las cuevas y pasajes y no salgas hasta que hayas cogido hasta el último de los objetos de su interior.

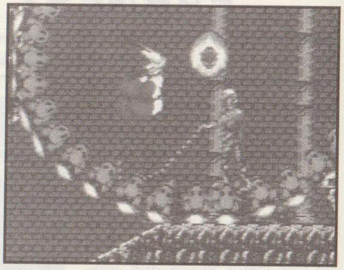
Nivel 1: México y la caverna de Coaterique

★ Como decía, los controles te resultarán bastante extraños en un principio, pero no tardarás en acostumbrarte. Cuando quieras agarrarte de un garfio, salta hacia él, pulsa el botón A para lanzar el látigo y los controles direccionales para orientarlo.



Utiliza el látigo para atacar a los enemigos y agarrarte de los garfios del techo.

★ Quédate a una distancia prudencial de los esqueletos mientras estés luchando con ellos, porque las espadas con que te atacan hacen descender tu nivel de energía muy rápidamente (y puedes llegar a perder el control sobre el personaje). En la mayoría de los casos, puedes ponerte en una plataforma que esté por debajo de ellos y atacarlos con el látigo.



Esquiva las bolas de fuego mientras te defiendes de ellas con el látigo.

★ En la esquina superior izquierda, sobre una plataforma, hay una llave. Cógela y luego dirígete al extremo superior derecho para enfrentarte al enemigo final de este nivel.

★ Tras el segundo esqueleto hay un frasco que contiene un líquido verde; se trata de una poción que te hará dormir mientras te atacan los murciélagos. A la derecha, se encuentra el monstruo al que debes derrotar.

★ Coaterique se colocará muy cerca de ti, casi sin que te des cuenta, y empezará a dar rapidísimas vueltas alrededor de ti. Mientras estés dentro del círculo que forma, debes esquivar las bolas de fuego sin olvidarte de utilizar el látigo. Cuando Coaterique sea abatido, deberás correr hacia la salida, evitando en todo momento las piedras que caerán del techo.

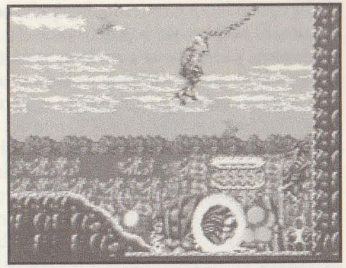
Nivel 2: Perú y el valle de Ukayari

★ La hierba, que crece aún más rápidamente que en el nivel anterior, puede llegar a constituir un grave problema, porque corres el peligro de quedar atrapado en ella. Recuerda siempre que, mientras caminas, debes ir usando el látigo para abrirte paso.

★ El primer puente que veas se irá desmoronando a medida que lo atravieses; déjate caer por el lado izquierdo y salta hacia la caverna de la derecha para encontrar dos objetos que pondrán al máximo tu nivel de energía.

★ Por debajo del segundo puente, déjate caer cerca del lado derecho o del izquierdo para esquivar los pinchos que hay en el centro. Después túmbate en el suelo y arrástrate hacia la izquierda; encontrarás tres «Power Ups» (ya sabes, objetos de los que te dan energía) antes de continuar por la derecha.

★ En el agua, hay muchos enemigos peligrosos y ningún objeto útil. Procura permanecer por encima de ella, balanceándote con el látigo y apoyándote en los salientes de la parte de arriba de la pantalla.



En cuanto el cuerpo del enemigo final estalle, agáchate y salta sobre su cabeza.

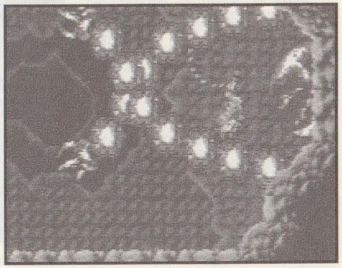
★ Cuando estés atravesando el primer camino que va hacia arriba, verás salir a dos enormes gusanos, que se arrastrarán por los muros y más tarde se meterán de nuevo entre ellos. Fíjate en su ritmo de aparición y aprovecha su ausencia para correr hacia delante.

★ El enemigo final se parece a un armadillo. Tiene la cabeza apoyada en el muro, y de su... bueno, dejémoslo en cola, salen abejas. Atácale con el látigo —la cabeza es su punto débil—, y retrocede de vez en cuando para que no te piquen los insectos. Una vez haya explotado su cuerpo (!), tendrás que luchar con su cabeza, que vuela en círculos. Sigue su recorrido y pégale latigazos todo el rato (agachándote cuando vaya a pasar por encima de ti y saltando cuando se coloque por debajo).

Nivel 3: Las cuevas del Perú

★ Aquí encontrarás un arma alternativa. Tras luchar con el segundo escorpión, alcanzarás una bifurcación que está debajo de una caverna; entra en ella y encontrarás una bomba (cogiéndola conseguirás, en realidad, 15). Puedes cambiar el látigo por las bombas pulsando el botón C.

★ Los grandes bloques rodeados por pinchos empezarán a retroceder cuando te acerques a ellos; será el mejor momento para saltar por encima o debajo de ellos.



Quédate entre los brazos del monstruo mientras le golpeas la cabeza.

★ El cuarto bloque rodeado de pinchos está girando sobre sí mismo en el aire. El agujero que hay debajo de él contiene una gema que vale 10.000 puntos, y el que está a su derecha esconde otro frasco, esta vez con un líquido de color rojo, que te dará una vida extra y pondrá tu nivel de energía al máximo. El siguiente agujero, yendo por la derecha, contiene otra piedra preciosa de 10.000 puntos.

★ Después de la tercera grieta de fuego, hallarás otras 15 bombas en el extremo superior izquierdo de la pantalla.

★ El enemigo final está pegado al muro; tiene una cabeza enorme y dos grandes brazos que tratarán de agarrarte por todos los medios. Su punto débil es, como de costumbre, la cabeza. Quédate entre sus brazos y lánzale bombas o pégale unos cuantos latigazos; permaneciendo en esta posición, apenas sufrirás daño y te ahorrarás un montón de tiempo.

Nivel 4: El templo de Mavur

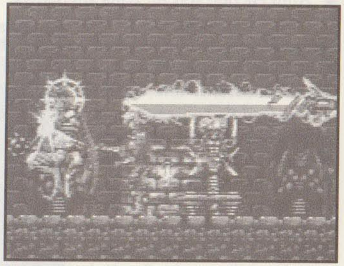
★ Cerca del principio del nivel, en el suelo, hay una bola de hierro atada a una cadena. No la pases por alto.

★ Si tomas el camino que va hacia abajo en la primera bifurcación, acabarás retrocediendo hasta el nivel anterior, así que elige el que está encima.

★ Ve a la derecha en la segunda bifurcación (en lugar de a la izquierda), para evitar que te pueda ocurrir lo mismo.

★ Los pinchos que dan vueltas cerca de la marca que indica la mitad del camino son tu pasaporte al otro lado del abismo de lanzas. Utiliza el látigo para colgarte del primer pincho —no del segundo, porque tendría el efecto contrario; esto es, saldrías disparado en dirección opuesta— y no tendrás mayores contratiempos.

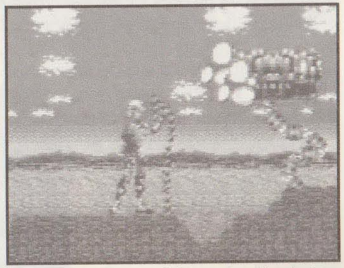
★ El enemigo final es un demonio con capa que vuela en círculos. Utiliza la bola atada a la cadena para atacarlo cuando deje de dar vueltas sobre sí mismo, y agáchate para esquivar las enormes espadas que salen disparadas desde el lado derecho.



Prepárate para esquivar —agachándote o saltando— las espadas que salen disparadas de ambos lados.

Nivel 5: El Trans-Europe Express

★ Para esquivar a los tipos que están en el mar y ahorrarte muchas molestias, salta sobre las vías del tren, vuélvete a la izquierda en el aire y salta otra vez en cuanto tus pies toquen el raíl para poder colocarte sobre el tren. En el tejado del vagón encontrarás un jarrón de oro, muy necesario cuando estés luchando con el enemigo final de este nivel, que está en el extremo izquierdo. Si no tomas este atajo, te verás obligado a entrar en el tren y vértelas con un montón de pistoleros, saltar al tejado desde el último vagón y caminar hacia la izquierda en busca del jarrón.



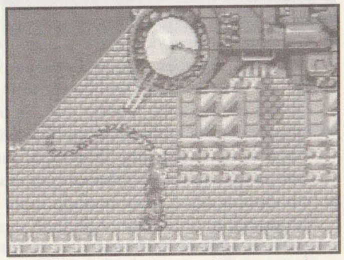
Permanece cerca del enemigo final, sin tocarlo, y atácalo con rapidez.

★ Para destruir al enemigo final, permanece tan cerca de él como te sea posible —sin tocarlo—, y pégale con el látigo. Luego, ve hacia la izquierda y métete en el avión.

Nivel 6: Las calles de Bélgica

★ Introdúcete en el coche, agáchate y disfruta del viajecito. Después de la colisión, ve hacia la derecha por encima del muro; así no te costará demasiado llegar hasta el lugar donde se encuentra el enemigo final. Algunos tipos intentarán atacarte mientras saltas hacia atrás, pero podrás esquivarlos con cierta facilidad.

★ El enemigo final se llama Brady Tressider, y flota sobre ti a bordo de lo que parece una nave espacial. Colócate debajo de él y atácalo con el látigo mientras esquivas sus balas. Tras esta lucha te espera un viaje hacia Mongolia, en un nivel rápido y fácil.



Esquiva las balas que dispara Brady mientras lo atacas con furia.

Nivel 7: Mongolia

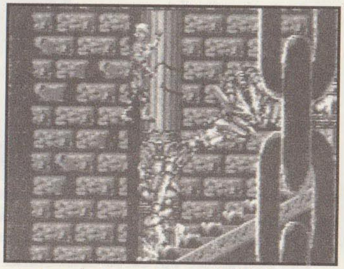
★ Como decía, este nivel está tirado. Limítate a atacar cualquier cosa que se mueva, e intenta que no te alcance el fuego enemigo.

★ Para hacer las cosas aún más fáciles, aquí ni siquiera hay enemigo final. Cuando alcances el muro del extremo derecho, deberás subirte a él y llegarás directamente al siguiente nivel.

Nivel 8: La escalera

★ ¡Madre mía, esta fase todavía es más fácil! Sube por la escalera, donde encontrarás a unos pocos enemigos, y te las verás con el enemigo final.

★ El enemigo final se apoya sobre dos brazos, que utiliza para subir y bajar las escaleras. Colócate debajo de su cabeza mientras atacas con el látigo, o súbete a ella, y lograrás destruirlo sin que tu nivel de energía descienda demasiado.



La cabeza es el punto débil de este monstruo. Quédate por debajo o por encima de él para atacarlo.

Nivel 9: La jungla de Mongolia

★ ¡Para llegar a las dos fases siguientes tendrás que vértelas con tipos más duros y dos enemigos finales!

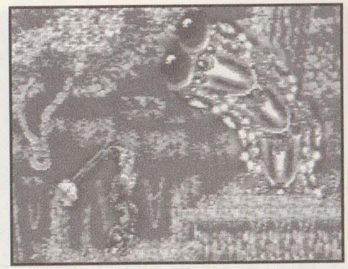
★ Conseguirás una vida extra y una poción con la que podrás reponer energías si te subes al muro de la izquierda, justo al principio del nivel. Pero la cosa no es tan sencilla, porque a simple vista el muro es inaccesible; para lograrlo, tendrás que subir por las ramas de los árboles y luego agarrarte a cualquier cosa con el látigo, presionando el botón A y el B simultáneamente. Tienes que apretar también la tecla de la dirección en que quieres desplazarte; en este caso, la izquierda.

★ Un enorme árbol, muy curvado hacia la izquierda, te espera muy cerca del principio de la fase. Agáchate y pasa por debajo de él para evitar que te desgarren sus ramas.

★ Utiliza el látigo para hacer caer las manzanas de los árboles, que te proporcionarán energía.

★ El primer enemigo final es un enorme ciempiés de ojos rojos. Utiliza el hacha para golpearle la cabeza mientras esquivas las pirañas que infestan los pantanos.

★ El segundo enemigo final es una planta demoníaca que escupe bolas de fuego. Quédate debajo de ella y golpéale por todas partes con lo que te quede del hacha.

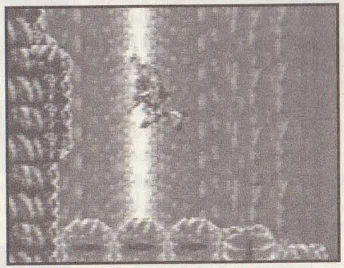


Utiliza el hacha contra este monstruo y esquiva las pirañas.

Nivel 10: El Gran Cañón

★ Si no quieres jugar en este nivel, aquí tienes un atajo oculto que te conducirá hasta el siguiente: antes de que caigan las piedras, salta hacia la izquierda y sube por los escalones. Así de fácil.

★ Si no tomas el atajo, te arriesgas a perder un montón de energía porque no hay muchas oportunidades de defenderse. En fin; cuando caigas por el gran cañón, te atacarán serpientes por todos lados y las piedras te darán golpes muy fuertes. No pares de correr hasta que llegues a la salida; no hay otra opción.

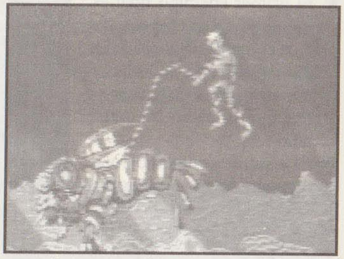


Salta hacia el muro de la izquierda y sube hasta encontrar un atajo.

Nivel 11: Bajo el mar

★ En este nivel, sólo hay un enemigo. Estarás hundiéndote en el agua, mientras un pez te persigue con muy malas intenciones; el pez no se cansará de atacarte, pero tú tienes que preocuparte de respirar antes

que nada, así que no pares de saltar. Cuando tengas tiempo, destruye las burbujas que le rodean. Una vez eliminadas todas, sitúate lo más cerca que puedas de él y atácalo con el látigo.

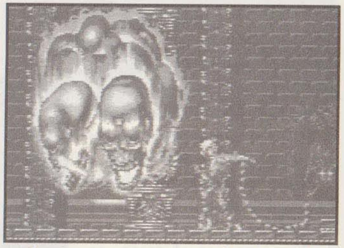


Salta con rapidez para no hundirte durante la lucha con este pez.

Nivel 12: Regreso al templo

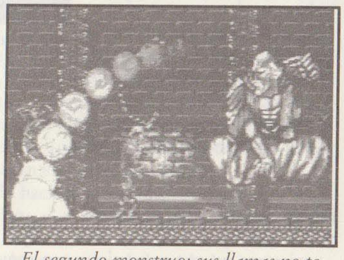
★ Esta fase consta de tres grandes monstruos; cuando los hayas derrotado todos, llegarás al final del juego.

★ El primer monstruo es una repugnante masa de calaveras que lanza bolas de fuego por los ojos. Colócate cerca de él, agáchate, y pégale latigazos con rapidez mientras te mantienes en el lado izquierdo para esquivar los rayos láser que surgen de los lados. Cuando explote, corre hacia la derecha para que los restos no te golpeen. De todas formas y por mucho que te esfuerces, perderás al menos una vida con este bicho.



El primer monstruo: agáchate y pégale latigazos a diestro y siniestro.

★ El segundo enemigo es un budista gigantesco que baja del techo y que levita con una asombrosa facilidad. Quédate en el lado izquierdo para conseguir golpearlo sin problemas, situándote concretamente entre las



El segundo monstruo: sus llamas no te causarán grandes daños.

dos ráfagas de bolas de fuego. Cuando se debilite, lanzará una tercera ráfaga hacia el centro del círculo, que no resulta muy peligrosa. Ah, y no dejes de atacarlo con el látigo.

★ El enemigo final es un dragón que mueve muy rápidamente sus enormes patas y su gran cabeza, pero que sin embargo tiene el cuerpo diminuto. Espera a que pare de dar vueltas, y entonces pégale unos cuantos latigazos en la tripa o en la cabeza, que son sus dos puntos débiles. En poco tiempo, comprobarás que no es un monstruo muy inteligente, y le vencerás si eres persistente. Cuando hayas acabado con él, verás los títulos de crédito del programa, acompañados de una excelente secuencia de animación.



Cuando el enemigo final deje de moverse, golpéale el cuerpo y la cabeza.

¡Secretos increíbles!

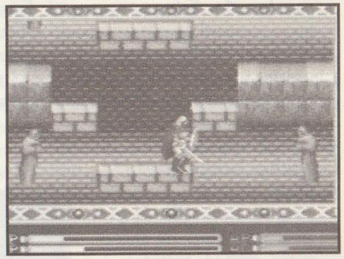
★ Si quieres saltarte un nivel, presiona la tecla de pausa (que aquí es <Start>), y a continuación <Arriba>, <Abajo>, B, <Izquierda>, A, <Derecha> y B. Luego, vuelve a pulsar <Start> y empezarás en la fase siguiente.

EXILE

DE RENOVATION

Introducción

Tú eres Sadler, un hombre que lucha por sus ideales, y que, por si no lo sabías, encabezó la revuelta que derrocó a la maléfica Luciel. Con ello, consiguió devolver la paz al desierto; una paz que acaba de romperse por culpa de los ejércitos de Luciel, que se preparan para el contraataque en el país vecino, donde se refugiaron tras la derrota.



A medida que vayas avanzando en el juego, las secuencias de acción cederán espacio a los laberintos.

La aventura empieza en un poblado cercano al desierto, donde consigues reunir a cuatro guerreros para que te ayuden a destruir a los secuaces de Luciel. En el transcurso de tu travesía, harás muchos otros amigos —y enemigos—, y verás lugares enigmáticos donde deberás buscar varios objetos. Exile es un juego de rol con varias secuencias de acción, perfectamente equilibrado y con un nivel de dificultad medio-alto que lo convierte en un cartucho apropiado tanto para el principiante como para el usuario avanzado.

Un poblado en las dunas

★ Aquí empieza la aventura. ¡Y la secuencia de presentación es mejor que la del final de la mayoría de los juegos! Rumi se te unirá inmediatamente, pero los otros miembros del grupo no lo harán hasta que hables con un hombre que está en el edificio del extremo superior izquierdo.



Los «convalescents» te permiten recuperar tu energía durante una batalla. Compra tantos como puedas.

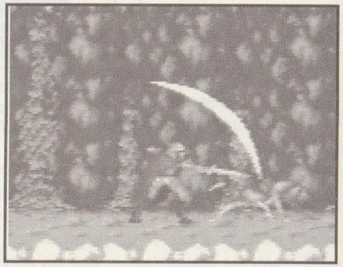
Tanto Fakil como Kindi tienen una apariencia distinta a la de los demás habitantes del poblado, de forma que los reconocerás con suma facilidad. Para que se incorporen a tu grupo, tienes que acercarte a ellos.

★ Antes de marcharte del poblado, tienes que comprar armas y medicinas; para hacerlo, dirígete primero a la farmacia que está en la parte baja del mapa (recuerda que presionando el botón C podrás andar más deprisa). Dispones de 300 monedas de oro, que debes aprovechar fundamentalmente para comprar las pastillas «convalescents», que te recargarán de energía, aspecto fundamental en las batallas de larga duración.

La gran hormiga

★ Dirígete al oasis que se encuentra en lo alto de esta área, pero antes de encontrarlo, graba la partida.

★ Aumentando tus niveles, consigues mayores puntuaciones y muchas otras ventajas. Gracias a la persistente armada de hormigas que te perseguirá por todas partes, puedes lograr subir dichos niveles en esta fase. Recuerda, sin embargo, que si no derrotas al enemigo final, tendrás que volver a empezar desde el último punto en que grabaste la partida y perderás el rango que hayas alcanzado. Bueno; una vez dentro, ve hacia la derecha, ignorando las grietas del decorado hasta llegar a la cuarta, de la que salen hormigas sin parar, que deberás matar sin miramientos. Tras dos o tres minutos, tendrás suficiente Experiencia para subir un nivel, lo cual te concederá mayor energía (reflejada en los «Hit Points») y fortaleza.



Acaba con todas las hormigas que puedas en esta área para ganar experiencia y subir de rango.



Salta y orienta la espada hacia abajo para derrotar a la hormiga gigante.

★ Tras subir de rango, dirígete hacia la derecha y déjate caer por el primer agujero que veas. Desde ese punto, vuelve a ir hacia la derecha, salta por encima del agujero, sube un poco y avanza hacia la izquierda aprovechando las plataformas. Luego, entra por la puerta del extremo izquierdo.

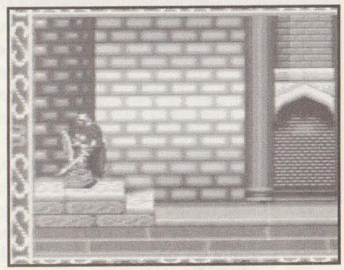
★ Cuando entres en la guarida del enemigo final —una gigantesca hormiga que se arrastra por el suelo—, el decorado cambiará de color. La mejor táctica es saltar rápidamente y atacarla con la espada (pulsando los botones B y C) mientras presionas <Abajo>. ¡Ve con cuidado, porque con una sola vez que te toque, perderás mucha energía! Cuando te debilites, utiliza un «convalescent» pulsando la tecla A, y después seleccionando el objeto con la B. Si mueres, tendrás que volver a empezar desde la entrada del espejismo (suponiendo que hayas grabado la situación).

★ Tras derrotar a la hormiga, dirígete hacia la derecha y encontrarás una salida. Luego, sigue en esa misma dirección y hallarás un mensaje que te hablará del siguiente desafío.

El-In

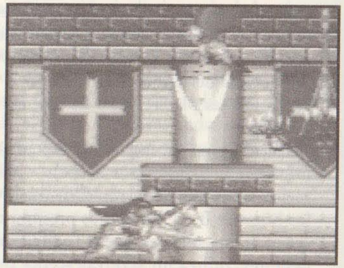
★ Recuerda que recuperarás tus «Hit Points» cada vez que abandones una secuencia de acción y vuelvas con el grupo. Recurre a este sistema cuando tengas un mal comienzo, porque siempre es preferible a utilizar un valioso «convalescent».

★ Ve hacia arriba y encontrarás la entrada del castillo, en donde abandonarás a tus compañeros, y graba la situación antes de atravesarla. Una vez dentro de la fortificación, dirígete a la izquierda y entra por la primera puerta que veas, para seguir luego en la misma dirección mientras subes por las escaleras. A la derecha, verás una plataforma; súbete a ella y luego ve saltando hacia la derecha hasta que encuentres una puerta. En el interior de la estancia hay 500 mo-



No pases por alto las 500 monedas de oro que hay en el castillo, y que no te obligarán a apartarte mucho del camino.

nedas de oro. Cuando las hayas conseguido, sal de la habitación y regresa al poblado de las dunas para comprar más medicinas y/o armas. Si has llegado al tercer o cuarto nivel, debes comprar armas y ropas, pero aun así no te olvides de coger también un par de «convalescents» o de somníferos.



Quédate en el centro de la pantalla para evitar que te hieran, y entonces salta y orienta tu espada hacia abajo.

★ Vuelve a las escaleras del castillo, dirigiéndote hacia arriba y entrando por la puerta de la izquierda. Una vez dentro, ve hacia la izquierda y métete por la primera puerta que encuentres. Sigue en la misma dirección (pasando por debajo de una gran lámpara) y entra por otra puerta. Luego, ve hacia la izquierda otra vez y... entra por la puerta (¿a que lo habías adivinado?). Déjate caer desde las plataformas, atraviesa una puerta más y estarás de nuevo fuera del castillo. Desde este punto, encamínate a la izquierda y entra en el edificio rojo, que es donde se esconde el enemigo final.

★ Antes de luchar con el enemigo final, revisa tus «Hit Points» con la opción «Status». Si estás en el nivel 2 tendrás un máximo de 23 HPs, y 30 si has llegado al tercero. En caso de que tan sólo dispongas de una docena, utiliza un «convalescent», que añadirá 10. Al conjurar el hechizo «Restoration» obtendrás el mismo resultado.

★ La sencillísima rutina de comportamiento del enemigo final simplifica la tarea de acabar con él. En cuanto entres en la habitación, súbete a la plataforma y colócate en el borde derecho de la misma. Entonces verás un guerrero a caballo, listo para luchar. Salta en diagonal y hacia la derecha desde la plataforma, y orienta al personaje para que cuando caiga vuelva a ella. Si el caballero no te habla, debes saltar aún más lejos, aunque debes asegurarte igualmente de caer sobre la plataforma, o subirte a ella lo más rápido posible. Tu enemigo irá hacia delante y hacia atrás por debajo de la plataforma; para acabar con él, clávale la espada tantas veces como sea necesario, presionando la tecla correspondiente en el mando direccional.

El templo de Homis y el poblado de Norbian

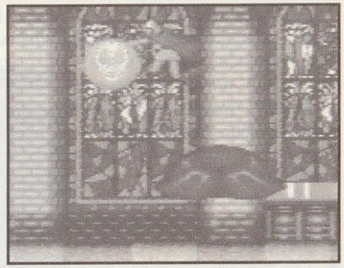
★ Desde la entrada del templo, sube por las escaleras y encontrarás las oficinas de Lord Yuug. Tras una corta conversación, irás a parar al poblado de Norbian.

★ Habla con el chico que está cerca de la oveja; tendrás que volver con él más tarde, así que toma nota del lugar exacto donde se encuentra. En esta misma zona encontrarás una farmacia (en la que puedes comprar algunos somníferos) y una armería. Compra una espada mejor que la que tienes, y luego todos los objetos que puedas pagar con el oro del que dispongas. Vende lo que no te sirva.

★ En el extremo superior derecho del poblado de Norbian está el Paso de Faisán, donde Rumi será secuestrado. Explora toda la zona y no te dejes ni las piedras del círculo. A la izquierda hay una catedral; detrás de ella encontrarás una oveja perdida, que deberás llevar al chico de antes.

★ Antes de entrar en la catedral, graba la partida. Para empezar, tienes que buscar una pajarita. ¿Cómo? Atraviesa la entrada del lado izquierdo de la catedral, sube y entra por la primera puerta. Camina hacia la izquierda (pasarás por delante de una enorme vidriera) y salta hacia otra puerta. A la izquierda de esta habitación está la pajarita. Sal por donde has venido y luego reúnete con Yuug en el círculo de piedras.

★ Tendrás que entrar otra vez en la catedral, así que graba la partida antes de hacerlo. Entra por la puerta de la derecha, sube, atraviesa la primera puerta y te verás en el centro del edificio. Sube los tres pisos por las plataformas de color rosa, salta hacia un gran saliente que está a la derecha, y atraviesa la puerta. Ve hacia la derecha y sube por las plataformas centrales hasta alcanzar el piso de arriba. Salta hacia la enorme plataforma rosa de la derecha, y entra por la puerta del pequeño saliente de piedra. Dirígete hacia la derecha, pasa por delante de la primera puerta, y tras haber llegado a la segunda, vuelve a la primera y entra; encontrarás un trozo de cristal. Antes de cogerlo, revisa tus HPs. Tras entrar por otra puerta, te las verás con un monstruo horrible.



Este enemigo será invencible durante unos segundos después de cada impacto, así que retrocede y esquívalo.

★ Este monstruo es uno de los más difíciles de todo el juego, pero con un nivel 5 y unos cuantos «convalescents» puedes lograrlo. El bicho será invulnerable durante unos segundos después de cada golpe, así que retrocede después de herirlo para evitar recibir algún daño. Cuando esté muy maltrecho, su cuerpo empezará a flotar en el aire y su capa se paseará por la pantalla tratando de cortarte la cabeza. Salta para esquivarla y golpea al monstruo unas cuantas veces para que vuelva a tomar su primera posición. El ciclo se repetirá cuatro veces.

★ Ahora debes encontrar a Rumi, escogiendo la puerta correcta entre 10 posibilidades. La quinta, contando desde la derecha, te lleva a una habitación donde hay una semilla que repondrá tus puntos mágicos, que podrás utilizar para recuperar HPs (seleccionando la opción «Magic» del menú y pulsando el botón B). Rumi está en la segunda puerta, contando desde la izquierda. Tras reunirte con él, iréis a parar a la entrada de la catedral, desde donde deberéis regresar al poblado de Norbian.

★ Tras hablar con la gente del lugar y comprar las medicinas y las armas que necesites, toma el camino que hay a la izquierda del extremo superior del poblado. Deberás examinar los cimientos del edificio que verás allí, pero no te preocupes: no encontrarás ningún enemigo.

Chenobora y la isla de Rangle

★ Ve hacia la derecha desde la entrada y hallarás una armería y una farmacia. Busca a una mujer que tiene el cabello verde y a un hombre que está cerca de un árbol. Luego, visita el castillo y ve a la isla de Rangle.

★ Justo encima de la entrada hay una cueva donde encontrarás a Larma (el resto de personajes que verás allí no tienen ningún interés). Larma te guiará hasta el bosque de Baiguria, en el extremo inferior izquierdo de la isla de Rangle. Antes de entrar, asegúrate de que has grabado la partida.



Con un rango 10 puedes derrotar a Garuda con facilidad y encontrar a Milleiu, que está a la izquierda.

★ Las mariposas que hay en el bosque te arrebatarán puntos de magia si te tocan, así que ándate con mucho ojo con ellas. Tu primer objetivo está bajo tierra: ve hacia la izquierda y toma el camino que se dirige hacia abajo; en la habitación que hay detrás de la primera puerta que veas, encontrarás a Jofre, quien te pedirá que busques un diario que está en la cueva de Larma. Graba la partida antes de entrar otra vez en el bosque.

★ Tras devolverle el diario a Jofre, ella te pedirá que vayas tras Garuda. Antes de buscar su cueva, sal del bosque para recuperar puntos de magia y HPs.

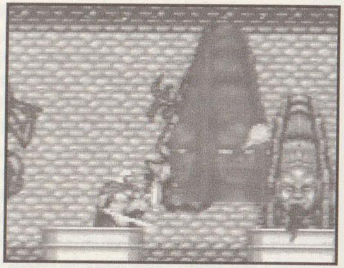
★ La cueva de Garuda está en la esquina superior izquierda del bosque. Para alcanzarla, deberás subirte a las copas de los árboles; cuando hayas llegado al último de ellos —el noveno contando desde la izquierda—, comprobarás que puedes subir más alto que en el resto. Cuando estés arriba del todo, salta hacia la izquierda y mantén el mando pulsado hasta que caigas delante de la entrada de la cueva. Garuda te espera en el interior, pero revisa tus HPs antes de enfrentarte a él; con un nivel 10, o mayor, lo derrotarás muy rápidamente. Utiliza la táctica de ataque descrita con anterioridad, saltando y orientando la espada hacia abajo (pulsando los botones B, C y <Abajo>). Si tus HPs descienden de forma alarmante, presiona A y utiliza un «convalescent» o conjura un hechizo «Restoration». Encontrarás a Milleiu en una habitación que está a la izquierda.

★ Tras volver a la cueva y hablar con Larma, deberás participar en un ritual. Después, vuelve a Chenobora, y luego a Baiyon.

Baiyon

★ El castillo de Baiyon, como los que has encontrado hasta ahora, contiene un montón de plataformas y puertas que conforman un complejo laberinto. ¿Preparado? Entra por las dos primeras puertas, dirígete a la izquierda y súbete a las plataformas para alcanzar la puerta que está a la derecha del segundo piso. Camina en esa dirección, pasa de largo ante la primera puerta y entra por la segunda. Te verás en un saliente con una puerta, que está junto a otro saliente similar, pero más pequeño, sobre el cual también hay una puerta. Salta hacia dicho saliente con mucho cuidado y luego hacia el siguiente, para encaramarte a otro más. A la derecha encontrarás un saliente mayor con una puerta; no entres por ella y sigue caminando hacia la derecha, y luego salta al otro saliente, que se estrecha por el lado derecho. Síguelo, súbete al saliente que está encima de éste y camina hacia la derecha; atraviesa la puerta, pasa de largo ante las tres puertas siguientes, y entra por la cuarta. En esta habitación encontrarás cuatro estatuas; la de la derecha esconde un libro acerca de rituales, pero prepárate porque

tendrás que luchar para conseguirlo.



Súbete al pedestal de la estatua y luego utiliza tu habilidad.

★ ¡Sorpresa! La estatua empezará a crecer y a dar vueltas sobre sí misma; cada vez que la golpees se volverá invulnerable durante unos segundos y te disparará, así que apártate de ella en cuanto la ataques. Si saltas sobre el pedestal que deja libre cuando empieza a moverse, podrás saltar y atacarla con la espada, y luego agáchate para esquivarla. Controla con tus HPs, pero si has alcanzado el nivel 11, o uno superior, no tendrás grandes problemas.

★ Ahora, debes salir del castillo. Cuando vuelvas a la habitación de las siete puertas, entra por la segunda contando desde la izquierda. Tras dejarte caer hasta el piso de abajo, entra por la puerta y vuelve a repetir la operación hasta que llegues a la planta baja. A la izquierda, está el camino que te conducirá al exterior; después tendrás que volver a Chenobora para tener una pequeña charla, y luego a la isla de Rangle para completar el ritual. Después de otra excelente secuencia de animación —con unos gráficos increíbles—, serás enviado a Musashi para que descubras una ceremonia secreta.

Musashi, la isla de Oni y el monte Koya

★ En Musashi encontrarás farmacias y armerías. No te olvides de grabar la partida antes de empezar a hablar con los habitantes del lugar, tras lo cual deberás ir hasta Oni Island, donde un prisionero llamado Jinnkan te enviará al monte Koya.

★ Para encontrar la llave del monte Koya ve hacia la zona inferior de esta área, y luego camina hacia el extremo derecho. Verás un pequeño edificio (un templo), en el interior del cual está la llave. Cuando la tengas en tu poder, llévasela a Jinnkan.

★ Deberás conseguir una pequeña palanca de madera para abrir la puerta de la cárcel. ¿Cómo? Fácil: te la dará uno de los presos, que además se ofrecerá a ayudarte sin que tengas que darle nada a cambio. Tras liberar a Jinnkan, volverás al monte Koya.

★ En el monte Koya, debes visitar siete edificios siguiendo un orden determinado, empezando por la torre Konpon. Dirígete hacia abajo desde la entrada del monte y luego sube por el primer camino de la derecha. En esta zona hay tres edificios, y Konpon es el más alto.

★ En Konpon tienes que buscar las tablas de Taizokai Mandala. Graba la partida antes de entrar, dirígete a la izquierda y fíjate en la nieve que se ve desde las ventanas, porque será un indicio de que te acercas a la salida cuando necesites hacerlo. Entra por todas las puertas que encuentres hasta que tengas que elegir entre tres (además de la que te ha traído hasta aquí), y atraviesa la primera, que está sobre una escalera. Luego, camina hacia la izquierda y entra por la que está más alejada; llegarás a una habitación donde tienes que escoger entre otras dos puertas. Elige la de la izquierda, y luego la que encontrarás en el mismo lado. La próxima que encuentres, también a la izquierda, es la última de todas y te conducirá a una habitación con cuatro estatuas. La que está en el extremo... izquierdo, claro... es la que esconde las tablas. Cógelas y sal de la torre.



Este enemigo dispara bolas de fuego a medida que desciende hacia ti.

★ Ahora, debes buscar las tablas de Kongokai Mandala en el templo de Kongobuji. Verás; en la esquina superior derecha del monte Koya hay tres templos rodeados por un muro. Un muro similar protege al templo de Kongobuji, que está a la izquierda. Antes de entrar, graba la partida. Una vez dentro, ve hacia la derecha, atraviesa la puerta, ve hacia la izquierda y entra por la segunda puerta. Camina hacia la derecha, súbete al escalón y atraviesa la puerta. Las tablas están en esta habitación, frente a la estatua de oro —a la izquierda. Si avanzas por la izquierda de la entrada puedes encontrar un acónito, pero no vale la pena arriesgarse por él.

★ Cuando hayas conseguido las dos tablas, debes ir a Daiski-Gokaku para cantar el Sutra de Shinso. Llegarás a Daiski-Gokaku si subes hasta que se acabe el camino y luego te diriges al extremo derecho; lo reconocerás porque está protegido por un muro y se encuentra justo detrás del templo de Toro-Do. Mientras Jinnkan interpreta el canto para romper el hechizo-barrera, debes introducirte en el templo de Kongobuji,

que verás a la izquierda. ¡Pero, antes, no te olvides de grabar la partida!

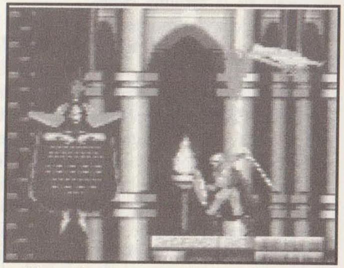
★ En el templo de Kongobuji, deberás luchar con el enemigo final de esta fase. Ve hacia la izquierda y entra por la primera puerta; luego, dirígete hacia la derecha y atraviesa la siguiente puerta que encuentres. ¿Te imaginas lo que sigue? Pues sí, camina hacia la izquierda y entra por la primera puerta... y camina hacia la izquierda y entra por la primera puerta otra vez. ¡Y te enfrentarás con el monstruo! Verás que está colgado de un muro cuando entras, pero que muy pronto baja y te ataca como un león; si no tienes mucha energía, utiliza una de tus hierbas para recuperarte. Como ha sucedido con los enemigos finales que has encontrado hasta ahora, la estrategia a seguir es muy simple: salta, orienta la espada hacia abajo y esquiva sus ataques constantemente.

★ Tras derrotar al monstruo, volverás al templo de Daiski-Gokaku y te reunirás con Jinnkan. Recuerda que el templo de Toro-Do está justo debajo.

El regreso a El-In y el descubrimiento de nuevos lugares: Elseus y Es-Keso

★ Cuando entres en Elseus, graba la partida. Dirígete al extremo superior del área, habla con la gente del poblado y compra armas mejores que las que tienes. Cuando atravieses la entrada del templo de Vakkaso, probablemente temas ir a parar a un nuevo laberinto que te tenga dando vueltas en círculos durante horas. ¡Pero tranquilízate! Sólo hay un camino que tomar, que te llevará ante un anciano y más adelante hasta un gran monstruo.

★ Tras una breve charla con el monstruo al que acabo de referirme, empezará la lucha. El monstruo se mueve de lado a lado y debes atacarlo con la espada; no podrás evitar que te golpee en algún momento, pero al menos, las heridas no hacen descender mucho tu nivel de energía. Pasados unos minutos, tu enemigo se dividirá y empezará a dar vueltas en círculos, para acabar volando de un lado a



No podrás evitar que este enemigo te hiera, pero sus golpes no harán bajar demasiado tu nivel de energía.

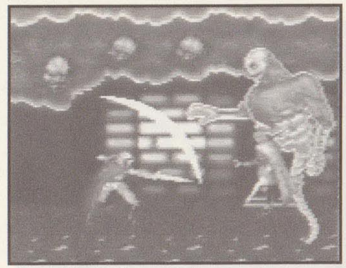
otro de la pantalla nuevamente. Durante este período, baja por los escalones de la pirámide, y luego súbelos para continuar con la batalla.

★ Tras rescatar a Semere de las garras del monstruo, irás a parar a la entrada del templo, desde donde llevarás a la chica a su casa —que se encuentra en el primer edificio que veas en el lado izquierdo mientras bajas.

★ Ahora, dirígete a Es-Keso, y graba la partida en cuanto entres. A la izquierda, encontrarás un lago triangular donde un anciano te dará algunos consejos. En un edificio que hay a la derecha de dicho lago hallarás a los tres pupilos de Roget; entra en él y atraviesa la tercera puerta (la del extremo izquierdo). Sube por las cascadas de sangre, entra por la puerta de la izquierda, y vuelve a subir para atravesar la puerta... del extremo izquierdo, claro. Bien; estarás sobre una plataforma, y verás dos puertas debajo de ella. Entra por la de la izquierda, corre hacia la derecha, y atraviesa la puerta siguiente. Allí encontrarás a Yubero, quien proclama su inocencia. Encamínate hacia la izquierda (¡no, otra vez no!) y entra por la puerta; luego, déjate caer y lucha con Yuberum. No te será nada difícil acabar con él. Limítate a quedarte en la plataforma central y saltar mientras orientas la espada hacia abajo. Poco después, Yuberum estallará y podrás coger el Heramusso. Entra por la puerta de la izquierda y por la que encuentres a continuación, donde encontrarás al último pupilo, quien tal vez te dará alguna información útil. Luego, dirígete a la salida, pasando por el lugar donde se encontraba el anciano, cerca del lago triangular... y entra en él por la parte de arriba. ¡Buf!

El regreso al templo de Homis... ¡y el final!

★ Dirígete a la entrada del templo (no te olvides de grabar la partida antes, por favor), y entra por esa puerta tan misteriosa. El camino que encontrarás detrás de ella te conducirá a tu primer combate... ¡nada menos que una lucha contra tu propia sombra! Afortunadamente, su energía y su fortaleza están por debajo de las tuyas, lo cual te permitirá acabar con él con cierta facilidad.



Utiliza hechizos de fuego y ataques rápidos para derrotar al último monstruo y ver la secuencia de animación final.

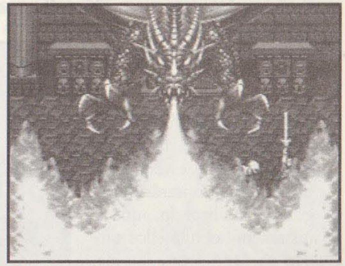
★ ¡Empieza la batalla final! Yuug utilizará sus poderes maléficos para dar forma a un ser auténticamente demoníaco; deberás ser rápido y hábil, pero no malgastes tus puntos mágicos; utilízalos para conjurar bolas de fuego. Si tu energía desciende de forma alarmante, utiliza un hechizo o una hierba para subir tus puntos. En el camino que te lleva a esta batalla tendrás la oportunidad de mejorar cualquiera de tus niveles, con lo que puedes vencer fácil y rápidamente.

★ Mientras en muchos juegos al final sólo aparecen unos mensajes de felicitación o unas cuantas imágenes, en éste verás varias y larguísimas secuencias de animación... ¡en cada nivel! Y aun así, la última escena tampoco tiene desperdicio.

GOLDEN AXE II

DE SEGA

Introducción



Presiona el botón de magia para conjurar hechizos y destruir de golpe a todos los enemigos que haya en la pantalla.

Tanto en los salones recreativos como en las casas de todo el mundo, Golden Axe ha tenido un éxito aplastante, por ello no es de extrañar que finalmente haya aparecido una secuela. Golden Axe II está protagonizado por los mismos personajes, aunque se ha incorporado una variante: la lucha cuerpo a cuerpo entre dos jugadores. Además, los autores han logrado recuperar el espíritu original del programa gracias a unos gráficos que siguen la misma línea y unos nuevos y divertidísimos niveles que fascinarán a los viejos fans.

Nivel 1: Una aldea arrasada

★ Para empezar, podrás elegir entre tres personajes; cada uno tiene características que se acomodan al tipo de juego que prefiere el usuario. Es importante dominar el «ataque especial» antes de meterse a fondo en la aventura, porque es un movimiento esencial para derrotar a los enemigos que tengas cerca. De lo contrario, es posible que te ataquen por detrás mientras luchas con cualquier guerrero. Para realizar el «ataque especial», debes presionar los boto-



Haz que los guerreros caigan de sus monturas y súbete tú a ellas.

nes B y C simultáneamente; como el C te hará saltar, te recomiendo pulsar el B un instante después (porque, reconozcámoslo, es casi imposible presionarlos exactamente al mismo tiempo). Ah, y por cierto: siempre que puedas, mantén a todos tus adversarios a un lado.

★ Los enemigos irán a por ti si te interpones en su camino, así que tienes que moverte arriba y abajo constantemente, acercándote a ellos en diagonal.

★ Antes de intentar saltar sobre un animal o coger un arma, acaba con todos los enemigos que estén cerca de ti. Sólo necesitarás un segundo para hacerlo... que es justamente el que ellos tardan en complicarte la vida.



Elimina a los guerreros que ayudan al enemigo final y salta con rapidez para alejarte de ellos cuando sea necesario hacerlo.

★ Al final de cada nivel, encontrarás un monstruo que te resultará bastante difícil de derrotar. El primero es un gigantón que ataca con una enorme maza y que cuenta con la ayuda de tres guerreros, a los que debes eliminar si quieres tener posibilidades de vencer a su amo. Utiliza el ataque en el aire para debilitarlos, mientras esquivas la maza. Con el gigante tendrás que emplear otra táctica: acércate a él, pégale y retrocede inmediatamente. Si te toca, atácalo sin miramientos, porque mientras se vanagloria de su hazaña no podrá devolverte el golpe.

★ En la fase de «bonus», unos magos se acercarán a tu campamento mientras duermes. Persíguelos en cuanto te despiertes, golpéalos y recoge los objetos que dejarán caer. Si estás jugando solo, lo más importante es pillar al mayor número de magos posible; si sois dos, deberéis tratar de impedir, además, que vuestro oponente coja los objetos.

Nivel 2: Las ruinas

★ Aparte de unos esqueletos de varios colores, los demás enemigos que aparecerán en este nivel te resultarán muy familiares. Cuidado con las grietas del suelo, porque puedes caerte por ellas mientras estás luchando... aunque también te serán de utilidad para librarte de tus enemigos. ¡Y ahorra tus poderes mágicos para el enemigo final!

★ El enemigo final es un guerrero sin cabeza, que maneja una espada larguísima y está protegido por tres esqueletos, a los cuales debes eliminar en primer lugar. Utiliza tu magia para debilitar al guerrero y luego golpéalo con todas tus fuerzas (presionando el controlador hacia la derecha o la izquierda dos veces seguidas). Normalmente, moverá su arma en el aire si ve que te acercas, así que no utilices el salto.

Nivel 3: La torre

★ Tras subir por los escalones (donde encontrarás a unos cuantos magos) y derrotar a varios guerreros de los que llevan maza (similares al enemigo final del primer nivel), atravesarás un camino que primero se estrecha y finalmente se agranda por la zona inferior de la pantalla. Quédate cerca del agujero que hay allí para atraer a los enemigos de color púrpura que salen de él.

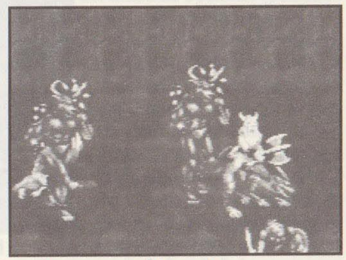


Utiliza el ataque especial con los monstruos del nivel tres.

★ En lugar de luchar con un solo monstruo, en este nivel tendrás que vértelas con cuatro a la vez. Utiliza el ataque especial para no acabar rodeado (ver primer nivel).

Nivel 4: La cueva del dragón

★ Los enemigos que encontrarás aquí son los mismos que en cualquiera de los otros niveles, pero cerca del final, verás que la piel se les vuelve roja y que necesitas más golpes para derrotarlos. Los enemigos finales son los mismos guerreros de la maza del nivel 1, aunque su piel también

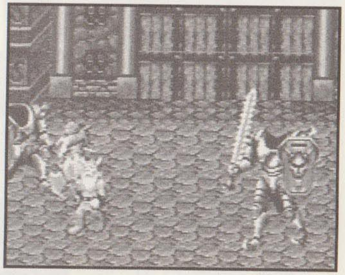


Los gigantes del nivel 1 reaparecen en esta escena.

se ha vuelto roja (y requieren, por tanto, muchos más golpes). Utiliza tus hechizos nada más empezar la batalla; así, lograrás debilitarlos con cierta rapidez. Luego, derrota a los guerreros de menor tamaño y tendrás más espacio para moverte.

Nivel 5: La puerta del castillo

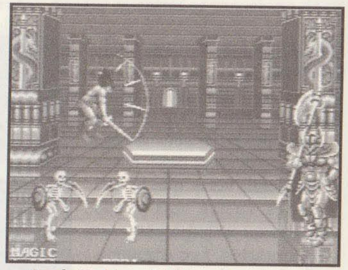
★ Los monstruos del nivel anterior vuelven a salir en esta fase, aunque la última batalla tendrás que librarla con dos guerreros sin cabeza provenientes del nivel 2, que son bastante duros de pelar incluso por separado. Si estás jugando con un amigo, podéis repartiros el trabajo de aniquilarlos; de lo contrario, deberás demostrar que dominas todos los trucos.



Los caballeros sin cabeza del nivel 2 hacen de anfitriones en la última pantalla de esta fase.

Niveles 6 y 7: El castillo y la habitación de Dark Guld

★ Poco después del comienzo de la fase, se abrirá una puerta y aparecerá un gigante con una maza; deberás golpearlo una docena de veces para derribarlo utilizando el ataque especial (pulsando la tecla de dirección dos veces seguidas, y manteniéndola apretada desde ese momento hasta que toques al enemigo). Tras la puerta, en el extremo inferior de la pantalla, hay un agujero. Quédate cerca de él para atraer a los enemigos que salen de él, pero no te arriesgues demasiado. Poco después tendrás que luchar contra dos gigantes.



Dark Guld es el último enemigo que debes derrotar. Le debilitarás si recurres a la magia y a los ataques especiales.

★ El guerrero sin cabeza de los otros niveles vuelve a la carga, pero no se levantará de su trono hasta que hayas acabado con todos los enemigos de la sala. La lucha te resultará más fácil si acabas con sus hombres-lagarto primero, pero aun así, lo tendrás bastante complicado. Utiliza el ataque especial tal como se ha explicado en el nivel 1 para mantener a todo el mundo a raya; cuando lo hayas derrotado, tendrás que enfrentarte al mismísimo Dark Guld.

★ Dark Guld es un enemigo de gran envergadura, y también bastante difícil de vencer. Mueve la espada a una velocidad de vértigo, y cada vez que te atraviese con ella perderás grandes cantidades de energía. Utiliza el ataque especial constantemente, mientras te mueves arriba y abajo para esquivar su arma.

Algunos trucos muy útiles

★ **Consigue más de 200 unidades de magia:** Presiona el botón A todo el rato mientras estés luchando con el enemigo final de un nivel. Cuando entres en la secuencia de «bonus», suéltalo e ignora (esto es, no lo toques) a los magos, no cojas ninguno de los libros de magia. De esta forma, en el nivel siguiente, tendrás todos los poderes mágicos que necesites; eso sí, no conjures tus hechizos muy rápidamente, o el juego quedará colgado.

★ **Selección de nivel:** Presiona A, B y C en cuanto pongas en marcha la Mega Drive, y luego <Start>. Mantén pulsado el botón A mientras sueltas los otros dos, y ve a la pantalla del menú de opciones (pulsando B y C) sin soltar el A. Selecciona la opción de Salida y pulsa B y C otras dos veces (sin soltar el A, recuérdalo), para seleccionar uno o dos jugadores en el modo normal. Sigue presionando el botón A mientras eliges al personaje, y luego <Arriba>, B, C y <Start> simultáneamente. Entonces, podrás seleccionar el nivel por el que quieres empezar con los botones A y B.

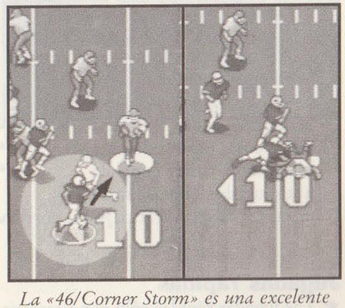
★ **Continúa la partida siempre que quieras:** En la pantalla de presentación, mueve el cursor hasta Opciones y luego pulsa A, B y C a la vez. Mantén presionados el botón B y C, suelta A, selecciona la opción de Salida y pulsa <Start>. Elige una partida de 1 o 2 jugadores, y luego el modo normal presionando el botón A. Las posibilidades de continuar la partida una vez hayas perdido todas las vidas pasarán de 3 a 8.

JOE MONTANA II: SPORTSTALK FOOTBALL

DE SEGA

Introducción

Muy pocos juegos tienen voces digitalizadas. En algunos se oye un «¡ay!» o un «Power Up»... pero nunca se habían incluido tantas frases como en este Joe Montana II. El comentarista no dice sólo unas cuantas palabras, sino que habla durante todo el partido, explicando tus jugadas paso a paso. Por supuesto, puedes pensar que éste es sólo un argumento de venta, pero en Joe Montana II hay muchos otros elementos interesantes: 50 tácticas de ataque y defensa, un montón de equipos entre los que elegir, primeros planos cuando la acción merece la pena, la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en la partida (en equipos contrarios o en el mismo), muchas, muchísimas opciones, y un sistema de códigos de acceso fácil de utilizar.



La «46/Corner Storm» es una excelente jugada de defensa.

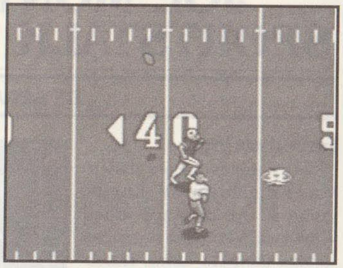
Pases

★ Utiliza las jugadas de pase tipificadas en el menú cuando estés en tus dos primeros *downs*, o cuando te encuentres en tu propio campo. La mejor jugada para pasarle la pelota a un compañero que está lejos de ti se llama «Shotgun/Over-Under». Ten en cuenta que el pase se realiza en unos segundos, así que retrásalo cuanto creas pertinente... pero no te duermas, porque pueden bloquearte o interceptarte. También puedes utilizar esta jugada para ganar distancia después de una caída. En fin; necesitarás un poco de práctica para dominarla por completo, pero merece la pena.

★ Si sólo necesitas unas cuantas yardas (6 o 7) para lograr el primer *down*, utiliza el «Blue/492 Quick». Si esperas demasiado, el jugador que vaya

a recibir la pelota correrá más de la cuenta y no podrá cogerla; incluso puede que os la arrebate uno del equipo contrario.

★ En caso de que estés a 2 o 3 yardas del primer *down*, utiliza el «Blue/Halfback Pass», con lo que le pasarás la pelota a uno de tus compañeros. Después, corre a la derecha. Si hay un grupo de defensas esperando para bloquearte, pásale la pelota a un jugador libre de marcajes. En caso contrario, ¡sigue corriendo!



Puedes ganar distancia utilizando la jugada «Shotgun/Over-Under».

Jugadas rápidas

★ Las jugadas rápidas sólo son necesarias cuando estás a unas pocas yardas de distancia, o bien dentro de la línea de 20 yardas. La «Red/Sweep Strong» es una de las mejores.

★ Sigue a los defensas de la izquierda hasta que veas un agujero por donde colarte, y entonces corre a su alrededor.

★ Puedes distraer a la defensa utilizando el «Ace/Blunt Strong», lanzándole la pelota a tu compañero y haciendo que corra en dirección opuesta. En cuanto se acerquen a él, pásale la pelota a tu *halfback* y haz que corra todo lo que pueda. Ah, y no te entretengas.

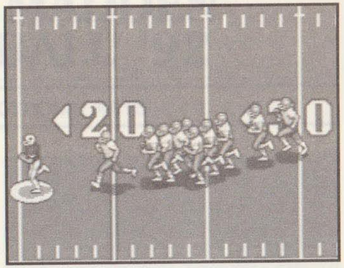
Jugadas de defensa

★ Para tener una buena cobertura, y añadir emoción al juego, utiliza la jugada «46/Corner Storm». Elige a un compañero que esté cerca del final y sin moscones alrededor, y pásale la pelota; luego, haz que corra hasta que lleve a buen término la ofensiva.

¡Un truco increíble!

★ Si quieres que todos los defensas del equipo contrario te persigan por el campo, prueba este truco: utiliza la jugada «Red/Sweep Strong», o su modalidad «Blue». Pásale la pelota al compañero que esté detrás de ti,

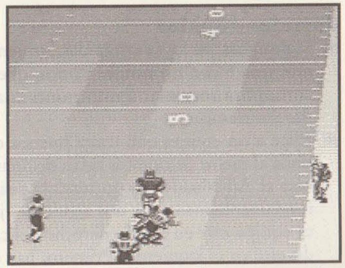
retrocede y corre junto a la línea de campo hasta que todos los defensas te persigan. Entonces, desplázate hasta el lado opuesto del terreno de juego y corre hacia una portería. Si no quieres desperdiciar tiempo o perder posiciones, quédate dentro del campo (sin tocar nunca las esquinas).



JOHN MADDEN FOOTBALL '92

DE ELECTRONIC ARTS

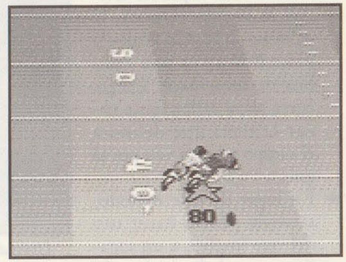
Introducción



Pulsa el botón B cuando estés corriendo para derribar a tus oponentes.

John Madden Football era el mejor juego de rugby disponible en el mercado, pero tenía algunos defectillos (hey, nadie es perfecto). En su versión de 1992, el programa convierte estos defectos en auténticas maravillas, llevando el concepto original mucho más lejos de lo que puedas llegar a imaginar. Algunas de estas mejoras son: 29 equipos (originalmente, habían 17), estadísticas actualizadas de la temporada 1990-1991, un oponente cibernético más inteligente, repetición de la jugada casi inmediata, nuevas formaciones y jugadas, condiciones ambientales controlables... la lista es interminable. ¡JMF '92 es el rey indiscutible de los simuladores de rugby!

Pases



El receptor izquierdo del San Francisco (con el dorsal número 80) es un jugador magnífico para los pases.

★ En el JMF original, el equipo que manejaba el ordenador no daba una a la hora de interceptar tus pases largos. ¡Pero se ha vuelto inteligente de golpe! Tanto, que te verás obligado a utilizar varias jugadas combinadas para mantenerlo a raya.

★ El San Francisco es el que realiza mejores pases, porque tiene a un *quarterback*

de oro y a un receptor capaz de batir todas las marcas (el número 80 de la fila izquierda). Prueba una de las siguientes jugadas para verlo en acción: «Fast, Run & Shoot» y «Post Up»; «Fast, Run & Shoot» y «Post In»; o «Fast», «Pro-Form», «Cross Pass», «Fast», «Shotgun» y «Post Out». En los tres casos, el 80 es el receptor A.

Jugadas rápidas

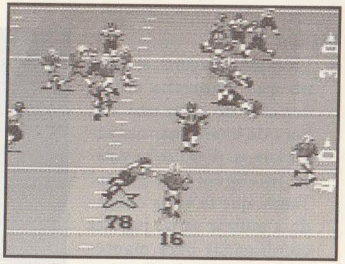
★ Si dominas las jugadas rápidas, no tendrás rival, ya te enfrentes con la máquina o con un amigo. Vamos, que sea quien sea tu oponente, sólo conseguirá acumular frustraciones cuando vea cómo te escapas de todas sus trampas.

★ Elige a un equipo que tenga buenos corredores (como el Buffalo, sin duda el mejor de cuantos están disponibles, excepto cuando se enfrenta con el All-Madden) y lo tendrás prácticamente solucionado. Utiliza fundamentalmente las dos siguientes jugadas: «HB Toss Left» cuando tu equipo esté en el lado derecho del campo, y «HB Toss Right» cuando esté en el izquierdo. Primero, haz que tu *halfback* coja la pelota, y luego, corre hacia arriba; utiliza el botón B para conseguir mayor velocidad y que nadie te detenga. Los buenos corredores son casi invulnerables.

Jugadas defensivas

★ Aquí tienes un método de defensa que funciona a las mil maravillas con los equipos que tienen unos *cornerbacks* rápidos. Utiliza la jugada «Dime», la «Cover», o la «CB Blitz», y pulsa B una vez para cambiar de *cornerback*. Luego, corre hacia arriba hasta rozar la línea que delimita el campo y luego ve a por el gol.

★ En lugar de este método, también puedes hacer uso del que implica a un jugador con el distintivo *SS* («strong safety»). El *SS* es aún más rápido que el *cornerback*, pero pierdes cobertura cuando lo utilizas para desorientar al equipo contrario.



Utiliza las jugadas «Dime», «Cover», «CB Blitz» y pulsa B una sola vez para que el cornerback *de la izquierda se ponga en acción.*

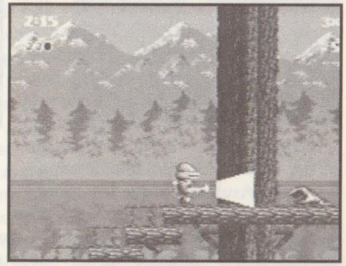
★ Utiliza las jugadas «Dime», «Cover» o «CB Blitz», y luego pulsa el botón B para cambiar al *SS*.

★ Corre hacia arriba, espera a que todos se acerquen, y hazle morder el polvo al *quarterback*.

KID CHAMELEON

DE SEGA

Introducción



Los más de 100 niveles de que consta convierten a Kid Chameleon en uno de los juegos más largos de la historia.

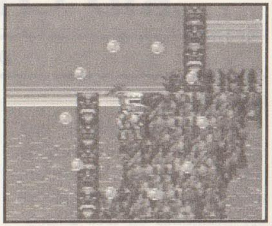
La realidad virtual es una de las (nuevas) tecnologías más alucinantes. Poniéndote un casco en la cabeza, puedes ver imágenes en tres dimensiones y escuchar sonido estéreo, en lo que puede considerarse como una experiencia muy realista. Imagínatelo: caminar por una casa antes de que esté construida, o visitar países sin salir de tu casa. Las posibilidades de esta tecnología en el ámbito de los videojuegos son enormes... pero ¿qué ocurriría si los cascos se utilizaran para fines perversos?

Pues precisamente eso es lo que ocurre en Kid Chameleon. Los malos de turno usan los cascos para secuestrar a los niños que se los ponen para participar en un fantástico videojuego, así que Kid Chameleon debe entrar en el ciberespacio para derrotar a su maléfico amo, Heady Metal, y salvar a los chavales. Cogiendo distintos cascos, Kid puede cambiar de personalidad y de poderes; con uno de samurai, por ejemplo, se valerá de una fabulosa espada para luchar con sus enemigos. El mejor casco de todos es uno de hockey, que permite lanzar hachas y derrotar a cualquier enemigo desde cierta distancia. Hay más de 100 niveles que visitar, que representan un montón de horas de juego aunque no pierdas ninguna vida (algo poco probable, por otra parte). En el camino, hay pasadizos y «Power Ups» ocultos.

Estrategias increíbles

★ Dada la cantidad de niveles del juego (más de 100, como ya se ha dicho), es imposible detallarlos todos; de hecho, se necesitaría todo un libro para explicar todas las soluciones. En consecuencia, te contaré las estrategias básicas y las tácticas que debes seguir para acabar con los enemigos finales de cada nivel, así como la forma de acceder a los pasa-

dizos secretos. ¡Y sabrás cómo llegar hasta el último monstruo del juego desde la primera fase!



Ve cogiendo diamantes para conseguir poderes espectaculares.

★ Es importante coger los diamantes, porque te permiten utilizar los distintos poderes de que dispondrás gracias a los cascos. Con el Maniaxe y 50 diamantes, por ejemplo, conseguirás una vida extra. La mayoría de los personajes deben hacerse con 20 diamantes para conseguir un poder menor, y 50 para uno de importancia. Asumiendo que los controles no han sido alterados en el menú de opciones, puedes utilizar los diamantes al presionar el botón A (correspondiente a la velocidad), y <Start>. Dependiendo del rato que estés pulsándolos, elegirás un poder de mayor o menor importancia. Consulta el fichero de cascos para tener más información acerca de los poderes.



Aunque no lleves casco, podrás subirte a los peñascos y utilizar los diamantes.

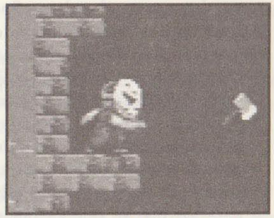
Fichero de cascos

★ Con cada casco dispondrás de nuevas habilidades (al presionar el botón C) y distintos poderes de diamante. Activa estos últimos pulsando A y <Start> —como ya se ha dicho en el párrafo anterior—; mantén apretados los dos botones el mayor tiempo posible y conseguirás activar el mejor de los poderes de que dispones. Cada vez que te pongas un casco, cambiarás de personalidad; a continuación aparece una lista de todos los posibles héroes que puedes manejar en el transcurso de una partida:



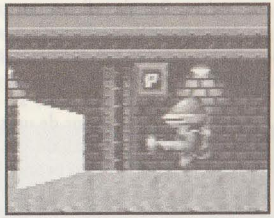
El casco del Berserker te permite derribar muros.

★ **Kid Chameleon:** No lleva un casco, pero su peinado puede protegerlo de cualquier golpe. Sus poderes de diamante son el Círculo de la Muerte (20 diamantes), y la Serpiente Mortal (50 diamantes). También puedes dar un salto con giro en el aire al pulsar dos veces el botón de salto cerca de una plataforma. Sólo puede recibir un par de golpes, así que consigue un casco tan rápidamente como te sea posible.



En la piel de Maniaxe puedes lanzar hachas y conseguir vidas extra.

★ **Berserker:** Necesitarás su casco en varios niveles para poder atravesar algunos muros, concretamente los primeros que encuentres, mediante el ataque especial. Sus poderes de diamante son la Lluvia que Aplasta (20 diamantes) y la Lluvia que Persigue (50 diamantes). El primero hace que dispares cuchillos en todas direcciones, mientras que con el segundo, los cuchillos perseguirán solitos a las víctimas.



Eyeclops viene con un rayo láser que te permitirá encontrar bloques ocultos.

★ **Maniaxe:** Su casco es, sin lugar a dudas, el que te confiere una personalidad más cruel: la de Jason, el asesino de las películas de la saga «Viernes 13», que en esta ocasión lanza hachas a diestro y siniestro. Sus poderes de diamante son el Círculo de la Muerte (20 diamantes) y la obtención de una vida extra (50 diamantes).

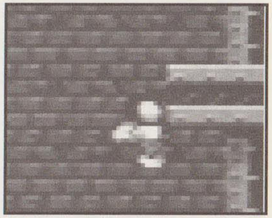


El Juggernaut posee un cañón brutal, pero resulta difícil de maniobrar.

★ **Cyclone:** Con él podrás volar por los aires con sólo pulsar el botón de salto y <Special> muy rápidamente. Sus poderes de diamante son la Invulnerabilidad (20 diamantes) y el Muro de la Muerte (50 diamantes), que elimina a todos los enemigos que te obstaculizan.

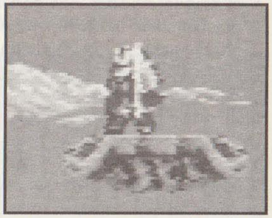
★ **Iron Knight:** Te permitirá subir

por los muros al pulsar <Special> con rapidez. Sus poderes de diamante son el Círculo de la Muerte (20 diamantes) y un «Hit Point» extra (50 diamantes). El casco proporciona otros cinco HPs (o más, si utilizas sabiamente el poder del diamante), lo cual convierte a este personaje en una excelente elección para los niveles que entrañan mayor dificultad.



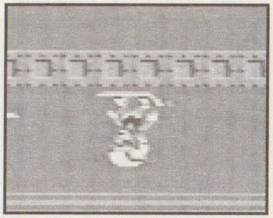
Micromax te convierte en una mosca, gracias a lo cual podrás pegarte a los muros.

- ★ **Eyeclops:** Con él, puedes conseguir una estupenda pistola láser que te revelará bloques en un principio ocultos. Por dos diamantes puedes disparar el Rayo Mortal, que destruye a todos los enemigos que te estén atacando.
- ★ **Juggernaut:** Poniéndote su casco, irás a parar al interior de un tanque que dispara bombas de gran potencia. Por el módico precio de cinco diamantes, podrás lanzarlas en otras tantas direcciones distintas. No obstante, el tanque es bastante difícil de manejar.



Los poderes samurai de Red Stealth no son nada comparados con su espada.

- ★ **Micromax:** Te convertirás en un mosquito muy habilidoso e incluso podrás pegarte a los muros. Sus poderes de diamante son la Mini-Serpiente (20 diamantes), la Mini-Serpiente Veloz (50 diamantes). Por desgracia, sus saltos son bastante incontrolables, con lo cual resulta ciertamente arriesgado acercarse a determinados obstáculos y enemigos.



Skycutter puede desplazarse a bordo de su monopatín incluso cabeza abajo.

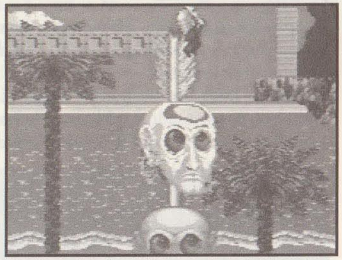
- ★ **Red Stealth:** Este pequeño samurai maneja la espada que es un primor. Sus poderes de diamante son la Niebla de Samurai (20 diamantes) y

la Serpiente Mortal (50 diamantes). El casco te permitirá dar grandes saltos, aunque no podrás volar.

- ★ **Skycutter:** Una vez te hayas puesto su casco, podrás desplazarte a bordo de un monopatín que incluso te permite avanzar colgado del techo y boca abajo. Sus poderes de diamante son la Invulnerabilidad (20 diamantes) y la Serpiente Mortal (50 diamantes).

Las muchas caras del malo de la película

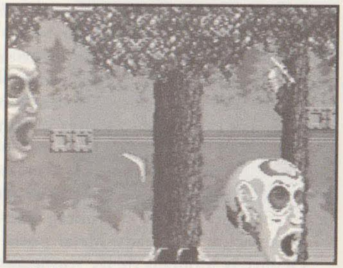
- ★ **El enemigo final de la primera fase: Shishka.** Te encontrarás con esta encarnación de Heady Metal poco después de pasar por el Cañón Oculto, la Montaña de las Tormentas, o la Espina del Dragón, dependiendo del camino que hayas elegido. Ve a la habitación del extremo superior derecho y golpea los bloques; encontrarás 10 diamantes y podrás escoger entre Iron Knight y Red Stealth. La habilidad en el salto de Red Health hace que sea la mejor elección posible cuando ataques al monstruo, ya que deberás saltar varias veces sobre su cabeza para lograr que descienda su nivel de energía, empezando por la cabeza que hay en lo alto del shishkabob. También puedes pegar a las cabezas con la espada, pero es peligroso colocarse frente a ellas porque escupen un líquido verde que hará descender bruscamente tu nivel de energía. Después de golpear 20 veces cualquier cabeza, ésta estallará y sus ojos saldrán disparados. Verás que hay un reloj en la esquina inferior izquierda de esta habitación, dentro de un bloque, así como unos cuantos diamantes en el lado derecho. Tras destruir la última cabeza, aparecerá una bandera en el centro de la pantalla; tócala antes de que se agote el tiempo.



Salta sobre las cabezas para debilitarlas, empezando por la de arriba del todo.

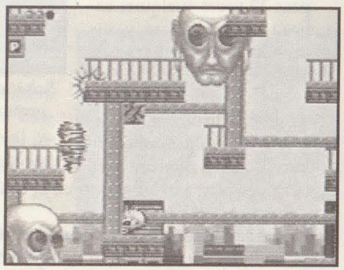
- ★ **Segunda fase: Los monstruos-bumerán.** Los encontrarás poco después de las Grutas de Coral, a no ser que hayas tomado algún atajo. Esta área es similar a la de los Lagos del Bosque de la primera fase; los primeros dos bloques contienen un reloj y un casco de Red Stealth. De

nuevo, sus habilidades en el salto son fundamentales para derrotar a los enemigos finales... pero en el bloque que hay cerca de la zona centro superior hay un Manlaxe, que te permite atacar desde una cierta distancia. Recuerda que siempre puedes coger uno y después otro cuando la energía del primero haya descendido de forma alarmante. Como probablemente habrás deducido por su nombre, los monstruos escupen bumeranes; utiliza la técnica de la fase anterior, saltando sobre las cabezas mientras esquivas sus armas (o lanzándoles hachas desde la lejanía). Tras 28 o 30 golpes, se desintegrarán. Es más fácil empezar con cualquier cabeza que está al final del área; si eliges la del centro, las de los lados te atacarán. Hay cuatro diamantes cerca del camino subterráneo central, y un bloque oculto con diez diamantes más en el extremo derecho del mismo.



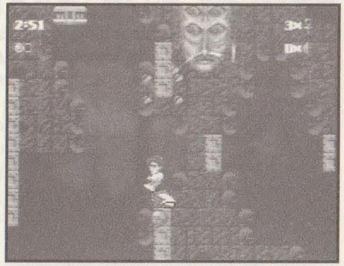
Colócate en el extremo izquierdo o el derecho para esquivar los bumeranes que lanzan las cabezas.

★ **Tercera fase: Los hermanos Bagel.** La batalla empezará poco después de haber atravesado los Picos de la Pesadilla. Ve todo recto hacia la derecha, porque encontrarás un bloque con un reloj. Hay un casco de Berserker oculto debajo de una de las plataformas más grandes; concretamente, a la izquierda. En la esquina inferior izquierda (sobre el agujero) hay un casco de Eyeclops. En los bloques escondidos en los extremos superior e inferior derecho, encontrarás un Red Stealth; podrás ver otro reloj en la esquina superior izquierda. Utiliza la misma táctica para eliminar a estos monstruos (es decir, salta sobre



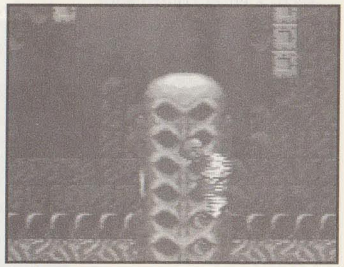
Para derrotar a las cabezas, debes saltar sobre ellas, utilizando a Red Stealth.

sus cabezas y golpéalos con la espada de Red Stealth, o destrózalos con el Rayo fatal de Eyeclops). Los demás bloques del área contienen diamantes (cinco, aproximadamente).



Hay cascos ocultos sobre los tres bloques sólidos que están a ambos lados de la plataforma móvil.

★ **Cuarta fase: Plétora.** Encontrarás a este monstruo poco después de la Maratón Final. Si puedes derrotarlo, verás una secuencia de animación excelente y los típicos títulos de crédito. La batalla es dura; el truco que encontrarás al final de este capítulo te permite viajar desde el segundo Lago del Bosque (que se encuentra en la segunda área, al principio del juego) hasta donde se encuentra el monstruo. Ésta será la única posibilidad de ganar, dada la extrema dificultad de las últimas áreas (¡sobre todo la Maratón Final!). Puedes continuar tres veces si aprovechas el truco, aunque es muy posible que hayas tenido que aprovechar algún «continue» en el transcurso del juego. El enemigo final saldrá en la parte alta de la pantalla, cerca del lado izquierdo; luego, bajará a buscarte. Colócate en el extremo inferior hasta que esté a punto de tocarte, y entonces sube hasta lo más alto para dejarte caer sobre su cabeza y herirlo. Si entras en esta secuencia con un casco de los que disponen de armas, puedes aprovecharte de la ventaja que esto supone; de lo contrario, tendrás que fiarte de las suelas de tus zapatos (y no es ninguna broma). En esta área, sólo hay dos cascos. ¿Dónde, exactamente? En la zona centro inferior de la pantalla hay una plataforma que sube y baja, que va más deprisa cuando te colocas sobre ella y que te aplastará contra el techo si

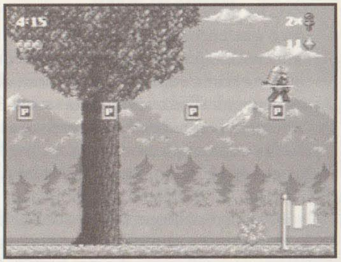


Utiliza a Eyeclops para atraer a los monstruos hacia abajo, y luego sube para saltar sobre ellos.

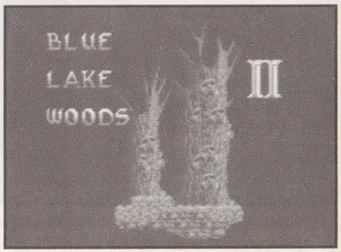
no te bajas antes de que sea demasiado tarde. A izquierda y derecha, hay tres grupos de bloques sólidos; justo encima verás otros tres. Entre los bloques de la izquierda hay un bloque oculto con un casco de Eyeclops. Cuando saltes para cogerlo, parecerá ser una roca normal y corriente, pero si caes sobre ella un par de veces revelará su auténtica naturaleza. Hay un bloque similar entre los bloques del lado derecho, que contiene un casco de Micromax (de los que te convierten en mosca, ya sabes). Te recomiendo el Eyeclops, pero si no te queda mucha energía, tendrás que quedarte con la mosca. Con el Eyeclops, puedes pulsar el botón <Special> (normalmente corresponde al C, a no ser que hayas especificado lo contrario al inicio de la partida), para saltar hacia arriba dando vueltas sobre ti mismo. Lo demás, ya lo sabes.

Secretos increíbles

★ **¡Ve directamente hasta el enemigo final del juego!** Puedes acceder al lugar donde se encuentra Heady Metal desde el segundo Lago del Bosque (en la segunda área, nada más empezar la partida). Sobre la bandera, verás un bloque; si te subes a él y pulsas el botón B, <Abajo> y <Derecha> en el controlador, Kid bajará y se dirigirá hacia la derecha para completar el nivel. A continuación, aparecerá la secuencia final. Para destruir al último monstruo, lee la sección anterior.



Salta hacia el bloque que hay sobre la bandera del segundo Lago del Bosque, pulsa B, <Abajo> y <Derecha>, y llegarás de golpe a la pantalla del enemigo final.

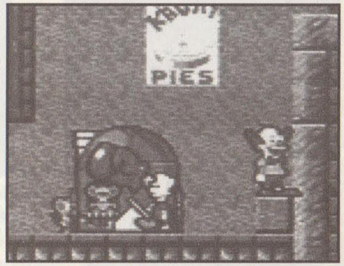


KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

DE ACCLAIM/FLYING EDGE

Introducción

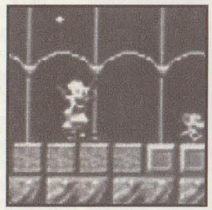
Krusty es la estrella de este excelente rompecabezas, que te hará morir de risa a pesar de la aparente simplicidad de su planteamiento: debes salvar Krustylandia de los ratones que la invaden, dándoles caza a través de cinco niveles. Suena fácil, pero en la mayoría de los casos, la trampa que necesitas para pillarlos está lejos y deberás mover bloques, tuberías y ventiladores para llevarlos hasta ella. Además, tendrás que luchar contra serpientes, pájaros, cerdos voladores y pelotas gigantes. Cada nivel tiene un montón de habitaciones.



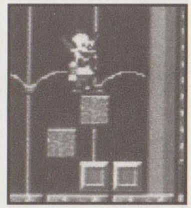
Cada uno de los cinco niveles tiene trampas distintas. La primera, la maneja Bart.

Estrategias increíbles

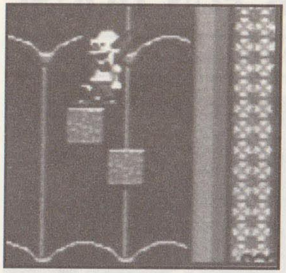
★ Hay algunas técnicas que debes dominar para limpiar la Casa de la Risa de ratones. La más importante es la de formar escalones con los bloques; piensa que, colocando uno encima de otro —situándote para ello en el borde del primero—, puedes saltar casi hasta el centro de la pantalla. Repitiendo el procedimiento, podrás alcanzar lugares



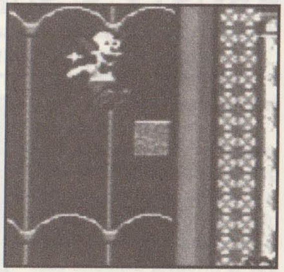
Utilizando los cuatro bloques en el lado izquierdo, podrás subir una distancia igual a tres pantallas.



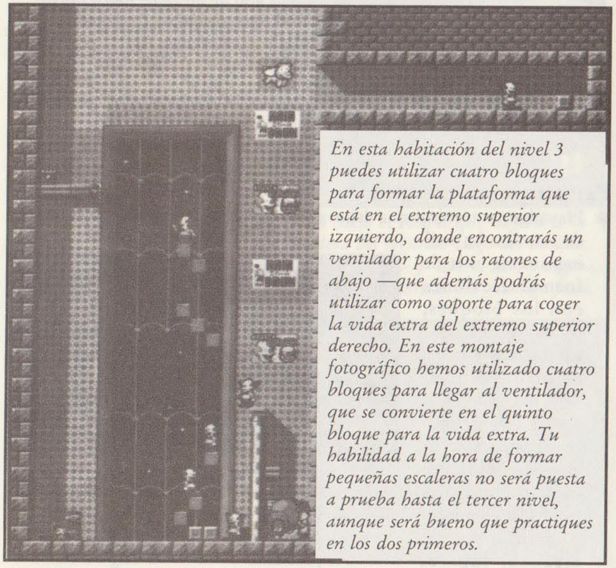
Quédate en el borde un bloque y pulsa <Abajo> para colocar el siguiente.



Coge el bloque inferior, salta hacia el de arriba, y coloca el bloque siguiente sobre la diagonal del que está bajo tus pies...



Repite el proceso hasta que el bloque de abajo esté a la altura que deseas; luego, suéltalo y sigue ascendiendo valiéndote de los otros bloques.



En esta habitación del nivel 3 puedes utilizar cuatro bloques para formar la plataforma que está en el extremo superior izquierdo, donde encontrarás un ventilador para los ratones de abajo —que además podrás utilizar como soporte para coger la vida extra del extremo superior derecho. En este montaje fotográfico hemos utilizado cuatro bloques para llegar al ventilador, que se convierte en el quinto bloque para la vida extra. Tu habilidad a la hora de formar pequeñas escaleras no será puesta a prueba hasta el tercer nivel, aunque será bueno que practiques en los dos primeros.

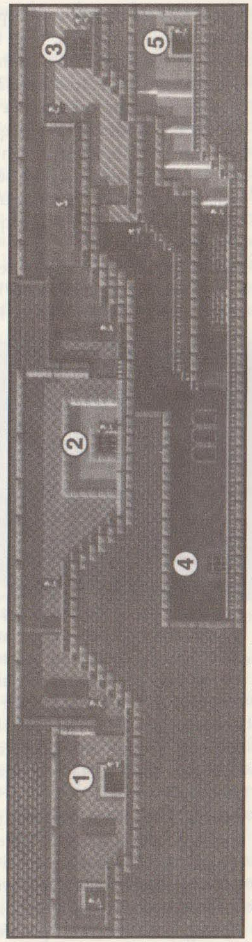
aparentemente inaccesibles. Utiliza las tuberías de forma similar.

★ Para completar un nivel, debes dejar cada una de sus habitaciones libre de ratones; en algunas de ellas encontrarás un bloque (normalmente oculto) que, al ser golpeado, abrirá otro pasaje. Si tienes éxito, verás que la habitación se cierra con un candado. Cuando hayas completado todas las misiones, la última habitación (la de la cerradura dorada) se abrirá. En su interior no hay ratones; debes encontrar un bloque que reabre la entrada del nivel al ser golpeado, y luego acércate para ver el código de acceso correspondiente.

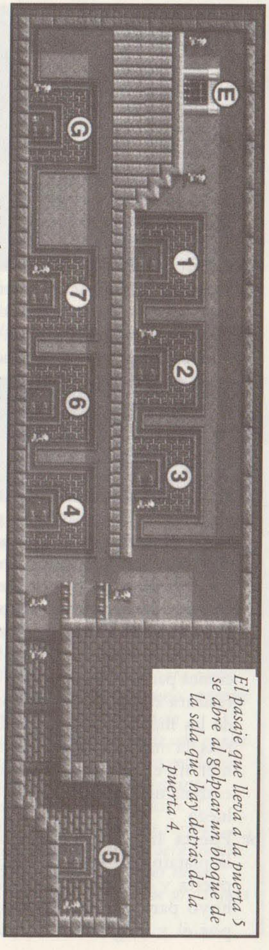
Nivel 1

★ Échale un vistazo al mapa de esta página y fíjate en las ocho puertas numeradas. Puedes atravesarlas en el orden que te apetezca, pero el salón de la derecha no aparecerá hasta que hayas completado la sala que hay detrás de la cuarta. Como debes tener éxito en todas las habitaciones para abrir la puerta de la cerradura dorada, ocúpate primero de las más difíciles. De todas formas, la mayoría de las salas del primer nivel son poco más que un entrenamiento para lo que vendrá luego.

★ **Puerta 1:** Coge el bloque azul de la plataforma que está cerca de la puerta y colócalo a la derecha del hoyo para que los ratones suban por él y caigan en la trampa de



Debes completar el nivel 1 desde la entrada de la Casa de la Risa antes de proseguir con los otros cuatro niveles.



Nivel 1: La «G» señala la puerta dorada, y la «E» la entrada/salida.

El pasaje que lleva a la puerta 5 se abre al golpear un bloque de la sala que hay detrás de la puerta 4.

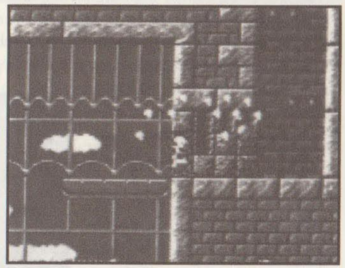
Bart. Después de que hayan pasado todos los ratones, coge de nuevo el bloque y sitúalo junto al muro de la derecha. Déjate caer, lánzale una manzana a la serpiente y golpea el bloque que hay allí para conseguir unos cuantos puntos. Luego, retrocede hasta la puerta y recibirás una bonificación por el tiempo que te haya sobrado.

★ **Puerta 2:** Ha llegado el momento de aprender algo acerca de los ventiladores: empujarán a los ratones hasta que golpeen un muro, un bloque, u otro ventilador. Desde la puerta, súbete al ascensor y salta hacia el extremo derecho; coge el bloque y colócalo en la esquina derecha del lugar donde se encuentran los ratones, que subirán por él y luego se dejarán llevar por dos ventiladores hasta la trampa. Ve hacia la derecha y encontrarás algunos bloques con sorpresa; luego, sigue el camino hacia abajo y a la izquierda. Las dos serpientes custodian bloques con puntos, que no merecen la pena. Esquiva las gotas de agua y sube por el ascensor para encontrar un bloque que esconde una vida extra. Después, sube hasta la entrada principal.

★ **Puerta 3:** Sigue el camino que conduce hacia la derecha, coge el bloque azul y colócalo en el hoyo que hay cerca de la trampa para que los ratones se suban a él; luego, salta hacia las platafor-

mas de la derecha. Dirígete a la izquierda, golpea a las tres serpientes con las manzanas que te queden del último nivel, y luego coge unas cuantas más, que están escondidas en el bloque que sale a continuación.

★ **Puerta 4:** Sube por los escalones y prepárate para lanzarle una manzana a la serpiente de arriba. Salta hacia las copas de las palmeras; luego, sigue desplazándote, salto a salto, hacia el lado derecho. Si te quedan manzanas, no golpees el bloque azul de la palmera que hay en el área superior; utilízalas para acabar con las serpientes de abajo y luego vuelve a subir para coger cinco super bolas. Después, avanza todo recto hacia la derecha y encontrarás un muro formado por bloques marrones. Colócate junto al primer bloque y lanza una de las bolas; luego, súbete al bloque siguiente y lanza otra. Así lograrás entrar en una habitación secreta. Sube, camina hacia la izquierda y luego ve hacia arriba otra vez para encontrar un bloque especial, que abre el camino oculto de la sala principal que hay tras la quinta puerta. Vuelve a la entrada de la habitación secreta, déjate caer y coge el bloque que encontrarás por el camino. A la derecha están los ratones y la trampa. Atención: debes utilizar el mismo bloque en dos lugares distintos; a esto le llamo yo ir cogiendo práctica. Coloca el bloque en el lado izquierdo de las tuberías y espera a que los ratones se suban a él. Entonces, recoge el bloque y salta hacia la plataforma roja que hay arriba (puedes atravesarla sin ningún problema). Luego, quédate en el borde izquierdo de la plataforma y suelta el bloque: crearás un escalón para los ratones entre las tuberías. Quizá tengas que bajar unas cuantas veces para atraparlos todos. Finalmente, deja el bloque en la esquina izquierda del hoyo para romper el que hay allí, y espera a que el último ratón suba por la tubería para correr hacia la puerta principal.

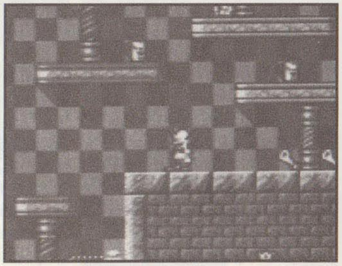


Utiliza las bolas para romper este muro y entrar en la habitación secreta, que contiene un montón de objetos valiosos.

★ **Puerta 5:** Después de golpear el bloque especial de la habitación oculta que hay tras la cuarta puerta (como se ha especificado ya), podrás entrar por la quinta. Puede que esta habitación te parezca normal, pero los ratones llegarán a un hoyo peligroso si no te apresuras. Teniendo en

cuenta que no se te presenten dificultades, debes tener tiempo suficiente como para completar el área izquierda. Salta hacia el ascensor de la izquierda y luego hacia las plataformas que hay encima de él para coger dos objetos de los que te dan energía (a la derecha), y una vida extra (a la izquierda). El bloque del extremo inferior izquierdo contiene unas cuantas manzanas. Regresa por los escalones de la derecha y luego baja por el segundo camino. Después, corre hacia la derecha, arriba, de nuevo a la derecha, y sigue por el resto del camino hasta que veas la trampa. Tal vez sería conveniente derribar a las serpientes del camino, porque tendrás que volver a pasar por él más tarde. En cualquier caso, coge el bloque y utilízalo para cubrir el agujero que hay junto a la trampa (quedándote en el borde del agujero y dejándolo caer). Finalmente, dirígete a la puerta principal.

★ **Puerta 6:** Dirígete a la izquierda, golpea el primer bloque para conseguir cinco bolas, quédate frente al muro, dispara, y lo romperás. Tras caer por un hoyo y caminar hacia la derecha, encontrarás un bloque especial que abre dos puertas: una conduce a un nivel de «bonus»; la otra, a un camino que va hasta la puerta principal. En el nivel de «bonus» tienes que coger todos los objetos que encuentres y conseguirás una vida extra; en los siguientes niveles, la puerta no se cerrará hasta que hayas cogido absolutamente todo lo que haya. Sube por las plataformas y ve hacia la derecha; encontrarás a los ratones en una gran habitación donde hay un ascensor, debajo del cual verás a una serpiente a la que debes golpear con una de tus manzanas. Coge el trozo de tubería, sube por el ascensor hasta arriba del todo y salta hacia la derecha. Déjate caer por el lado derecho del lugar donde están los ratones y suelta el trozo de tubería para activarla. Luego, vuelve a subir y déjate caer sobre cada bloque para que los ratones vayan bajando al mismo ritmo que tú. Espera a que suban los escalones, suelta el bloque azul sobre el borde izquierdo del escalón que hay arriba del todo, y tus adversarios podrán llegar hasta la tubería. Sigue cogiendo y soltando el bloque hasta que todos los ratones hayan



Coge todos los objetos de la habitación de «bonus» para conseguir una vida extra.

subido; después, súbete en el ascensor para salir por la puerta principal.

★ **Puerta 7:** Esquiva las gotas de agua y golpea el bloque especial; luego, vuelve a la entrada y encontrarás un camino que va hacia la derecha. Salta hacia la primera plataforma rosa y azul, y luego a la derecha. Sigue subiendo y verás a los ratones cerca de un bloque. Colócalo en el extremo derecho de la plataforma de arriba, de forma que los ratones puedan salir del hoyo. Hay un camino oculto en el extremo superior izquierdo; utiliza el bloque para saltar hacia la primera plataforma (no te muevas de la derecha, frente al muro, para esquivar las gotas que caen de arriba), y sigue el camino. Encontrarás un montón de objetos, que te concederán puntos, energía y una vida extra.

★ **La puerta dorada:** En los niveles de «bonus» no hay ratones, pero sí enemigos. Tu objetivo es localizar todos los bloques especiales que abren las entradas secretas de la fase. Si tienes manzanas, utilízalas para golpear a las serpientes a medida que avances; si no te quedan, tendrás que calcular muy bien cada paso que des. En el extremo inferior derecho hay una habitación con dos objetos de los que hacen subir tu nivel de energía, dos vidas extra y varios puntos. Coge el bloque del extremo superior derecho y golpea el del extremo inferior para abrir la entrada. Luego, retrocede por la izquierda y salta hacia el segundo piso; utiliza el bloque para alcanzar la otra planta. Sigue subiendo hasta la puerta principal, donde obtendrás el código de acceso.

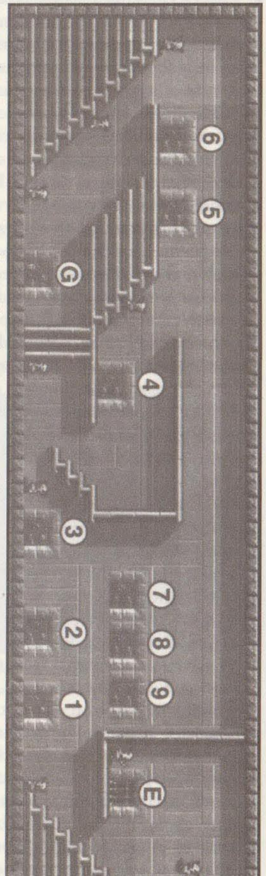
Nivel 2

★ Este nivel no es mucho más difícil que el anterior, pero dispone de unos cuantos enemigos nuevos para causarte algún que otro quebradero de cabeza.

★ **Puerta 1:** Sube hasta la plataforma que hay sobre la puerta y encontrarás tres bloques. Bájalos todos al suelo para dar forma a los escalones por donde subirán los ratones para llegar hasta la tubería. Cuando ya haya subido el último ratón, coge un bloque y salta hacia la derecha. Tendrás que utilizar los otros dos para alcanzar la barrera siguiente. Más allá, encontrarás unos escalones que se resquebrajarán bajo tus pies, y una gran zona custodiada por un «alien» que tiene una pistola láser. Derriba al monstruo con manzanas o bolas —si las tienes—, colócate en el borde del escalón de arriba y salta hacia la plataforma móvil que surge por el lado derecho. Cuando estés en ella, camina hasta colocarte en su borde derecho, prepárate para saltar hacia otra plataforma, y después a un muro, desde donde subirás a unos bloques que se resquebrajan —si te caes, las consecuencias serán nefastas, así que muévete

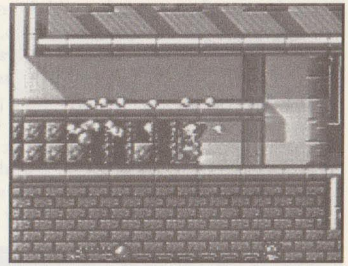
con rapidez. Los bloques que verás más adelante contienen manzanas y objetos de los que aumentan tu energía. Déjate caer hasta los escalones, y quédate sobre los bloques para abrir el pasaje que hay debajo. Dirígete a la izquierda, coge el bloque azul, llévalo hasta el extremo derecho —cogiendo una vida extra por el camino, escondida en otro bloque—, sube por el pasaje y avanza hacia la derecha. Coloca el bloque en el escalón que hay antes de la trampa para que los ratones puedan llegar hasta ella, y luego regresa a la puerta principal.

★ **Puerta 2:** No tendrás más remedio que empujar el bloque hasta que caiga a la planta de abajo. Entonces, avanza hacia la derecha, dispara o esquiva al «alien», sube por el muro de la derecha hasta arriba del todo, salta hasta el primer hoyo y golpea el bloque de la izquierda. Ve hacia la izquierda, salta hasta el hoyo que está en lo alto, golpea el bloque de la derecha y coge las bolas de la izquierda. Dirígete a la puerta principal y utiliza las bolas para romper los bloques marrones del pasaje que hay debajo de ti. La mejor estrategia para estos bloques durante toda la partida es quedarse frente al primero, lanzarle una bola y luego avanzar hasta el siguiente para destrozarlo con otra bola. Siempre podrás qui-

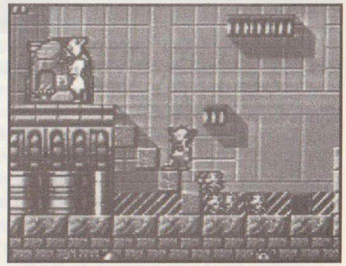


Nivel 2: Aparecerá una plataforma bajo las puertas 7 y 9, después de haber golpeado un bloque especial en la sala de la puerta 2 (en el texto encontrarás más información al respecto).

tar de en medio los bloques que te sobran con un par o tres de bolas. Hecha la reflexión —oportuna sí que era—, golpea el bloque de la izquierda una sola vez, súbete a él y empújalo hasta que caiga en el hoyo, a modo de escalón. ¡Pero no has terminado! Retrocede hasta la puerta principal y no la toques. Quédate en la plataforma derecha, salta hacia las tuberías de arriba (quizá tengas que intentarlo varias veces) y sigue el camino marcado por las mismas, recogiendo los objetos de los numerosos bloques que irás encontrando. Vigila con el cañón láser que hay a la derecha, el cual no puedes destruir, y lánzale unas manzanas al «alien» del pasaje de abajo (hay otro monstruo más adelante). Sube por las plataformas y golpea los tres bloques; el último abre un nivel de «bonus», que debes completar para poder cerrar la habitación. Una vez dentro de él, déjate caer por el primer agujero que encuentres y salta hacia atrás para coger la bolsa de la derecha. Salta una vez más hacia atrás para salir del hoyo, y retrocede hasta el primer agujero para conseguir el resto de objetos. Si los coges todos, lograrás una vida extra y podrás golpear otro bloque para crear una plataforma en el salón que hay bajo las puertas 8 y 10. Luego, vuelve a la puerta principal... ¡y recuerda: si no coges todos los objetos, tendrás que repetir todos los pasos desde el principio!



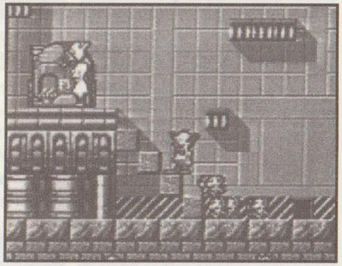
Después de lanzar unas cuantas bolas por este pasaje, empuja el barril para formar un escalón.



Déjate caer por el primer agujero, salta y desplázate hacia la derecha para coger la bolsa.

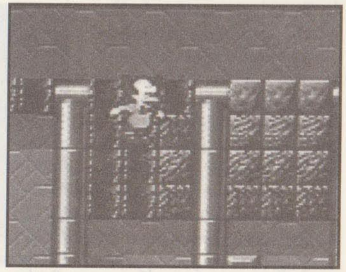
★ **Puerta 3:** Debes coger 6 bloques en diversas habitaciones para construir

escaleras por las que puedan subir los ratones. A la derecha hay una habitación con bloques rojos en el suelo, un «alien», y arriba, varios bloques marrones de los que se resquebrajan; muévete por ellos con rapidez para no caerte, y trata de coger las manzanas de la plataforma que está en el extremo inferior izquierdo, gracias a lo cual te resultará bastante fácil vencer a los enemigos que encuentres. Sube a la habitación del extremo superior izquierdo, coge el bloque, retrocede por la izquierda y entra por el segundo pasaje de la parte baja de la pantalla. Déjate caer por el muro izquierdo y verás una plataforma de plata; entonces, déjate caer por el lado izquierdo y sigue en la misma dirección para encontrar otra plataforma, que está frente al muro. En el extremo inferior hay un «alien», tres objetos de los que te dan puntuación extra y un bloque azul para que se lo lleves a los ratones. Subir por las plataformas de plata puede resultar frustrante, porque el espacio que hay entre ellas es del mismo tamaño que Krusty; deberás controlar los tiempos a la perfección si quieres tener éxito. En el extremo superior derecho hay varias habitaciones distintas; cerca del extremo inferior se abre un pequeño agujero con un bloque que te dará una bola. Utilízala, junto a las que te queden, para destruir los bloques de color marrón en la siguiente habitación. Coge el último bloque de esta zona y vuelve para completar los escalones por donde deben subir los ratones.



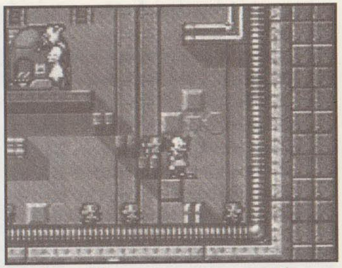
Nivel 3: Coloca los bloques en las esquinas para que los ratones puedan subir hasta las trampas.

★ **Puerta 4:** En este nivel hay varios misterios que resolver. Como hay muchas áreas con bloques de los que ceden bajo tu peso, tendrás bastantes problemas cuando estés explorando una zona. Empieza dejándote caer por los primeros escalones, coge el bloque que hay frente a la tubería, y llévalo hacia la izquierda y abajo, hasta alcanzar el hoyo que está antes del cañón láser. Retrocede por el lado derecho para llegar a la zona más alta, salta hasta el área donde cogiste el último bloque y encontrarás el final del otro lado de la tubería. Aquí hay otro bloque, mezclado con otros de color marrón que están a la derecha; cógelo, corre rápidamente mientras no paras de saltar para no caerte, salta por encima de la trampa de Homer, y pasa por otros cuatro bloques marrones. En el resto de la habitación hay tres hoyos. Cada uno está cubierto por columnas de bloques de los que ceden bajo tu peso. Atención: si lo haces bien, podrás coger los objetos de los tres hoyos. Colócate sobre el primer bloque, salta hacia la izquierda o la derecha para que cedan las dos hileras de bloques, y déjate caer por el lado izquierdo. Debes dejar dos o tres bloques en la columna derecha para utilizarlos a la hora de subir. Si no lo haces de esta manera, tendrás que abandonar esta zona sin conseguir los otros dos objetos (que te concederán energía y puntuación extra). Haz lo mismo con el segundo hoyo, y luego sube por el pasaje de arriba para coger un objeto de los que hacen aumentar tu nivel de energía. Después, vuelve a la parte baja de esta área para ayudar a que el resto de ratones caigan en la trampa. Sólo dispones de dos bloques, y los ratones necesitan tres escalones en distintos puntos para llegar hasta la trampa (uno debajo del primer cañón láser, otro bajo el siguiente, y otro más bajo el artefacto de Homer). Tendrás que esperar hasta que los ratones pasen por un escalón para cogerlo y llevarlo a cualquiera de los otros dos puntos clave.



Deja intactos dos o tres bloques de la columna de la derecha, de forma que puedas subir por ellos más tarde.

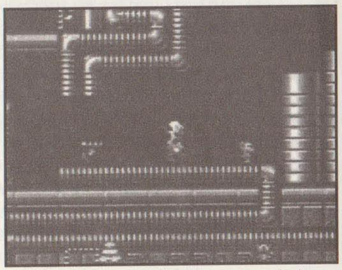
★ **Puerta 5:** Esta habitación es corta y fácil. Primero, deberás eliminar a los dos «aliens» que hay en el extremo inferior (las manzanas se encuentran ocultas en los bloques de la esquina inferior izquierda). Asegúrate de que golpeas los bloques de arriba siempre que haya un grupo de ellos; fíjate: hay dos cañones láser en el centro, que son bastante fáciles de esquivar si tienes paciencia, porque entre disparo y disparo descansan unos segundos. Puedes subir por el lado derecho de esta habitación saltando por las tuberías. A la derecha de la puerta hay un bloque azul, pero tendrás que subir por las tuberías, desde abajo, para alcanzarlo. Cuando esté en tu poder, colócalo en la tubería que hay a la izquierda de la puerta; la bloquearás y los ratones podrán subir por el improvisado escalón. Espera a que hayan pasado los ocho para dejarte caer, coge el bloque y vuelve a descender. Entre los escalones que



Suelta un bloque o coge otro para formar un escalón que lleve a la trampa.

llevan a la trampa de Homer, hay un hueco que debes tapar. Quédate en el borde de las tuberías que hay debajo de los escalones y suelta el bloque para que los ratones suban. Tendrás que repetir la operación varias veces para que tus diminutos adversarios puedan darse la vuelta.

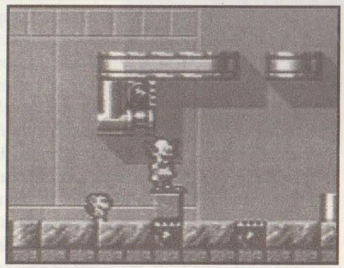
★ **Puerta 6:** Al principio, debes dejarte caer por el primer pasaje, golpear o esquivar al «alien», y coger un bloque azul mientras subes. Salta por encima del pasaje que va hacia abajo y utiliza el bloque para subirte al muro. No pierdas de vista a los otros dos «aliens» que hay por el camino, que termina con dos cañones láser. Encima de ellos hay objetos que te conceden energía y puntos extra; puedes alcanzarlos dejándote caer, colocando el bloque cerca de la rata, y utilizándolo en la plataforma que hay debajo del cañón para alcanzar las que hay pegadas al muro. Sube por ellas, primero en diagonal hacia la derecha y luego directamente arriba, para coger más objetos escondidos en el interior de varios bloques. Hay dos formas de completar esta habitación, pero una es más fácil y menos arriesgada que la otra, e implica caminar sobre la tubería hacia la izquierda, llegar hasta donde están los ratones, y utilizar el ventilador de la derecha para empujarlos a la tubería que conduce a la trampa. Es más fácil hacer salir a los ratones de su hoyo con un bloque, para que caigan luego por el agujero. Síguelos en su descenso cuando hayas recogido el bloque, suéltalo cuando llegues abajo, y coge el ventilador. Déjate caer por el agujero siguiente hasta el piso de abajo y



Forma una escalera que vaya de la tubería a la trampa, y utiliza el ventilador para que los ratones suban por ella.

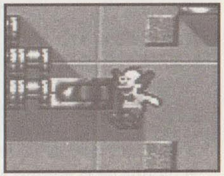
utiliza el ventilador y un bloque que hay a la derecha para subir por el agujero y recuperar el otro bloque. Salta sobre el grupo de pequeñas tuberías y coloca el ventilador delante de la que está encarada a la derecha (entre las dos que están orientadas hacia arriba). Utiliza los tres bloques a modo de escalones para que los ratones superen las tuberías y queden atrapados en la siguiente zona. Entonces, llévate los tres bloques hacia arriba, forma una escalera a la izquierda de la tubería, coloca el ventilador bajo dicha tubería, y vuelve a la puerta principal desplazándote hacia el lado derecho y subiendo siempre que puedas.

★ **Puerta 7:** Aquí sólo debes atrapar un ratón... pero no es nada fácil conseguirlo. Si llegas a esta fase con unas cuantas manzanas extra, podrás acabar con los tres «aliens» que te encontrarás por el camino, o golpear el bloque de la esquina superior derecha para conseguir bolas, y entonces desplazarte sobre la plataforma móvil hacia un pasaje (utiliza las bolas para romper el muro) en el que conseguirás puntuación y energía extra. Si te libras de los «aliens», lo tendrás mucho más fácil a la hora de atrapar al ratón. Para empezar, debes utilizar los tres bloques de las tuberías y atravesar con ellos la primera zona. Como hay seis obstáculos que salvar y sólo dispones de tres bloques, tendrás que coger aquél por el cual haya pasado el ratón, y utilízalo para bloquear el siguiente obstáculo. Ten en cuenta el tercer bloque: es necesario para sacar al ratón del hoyo en que se encuentra al principio. Una vez esté en el extremo inferior derecho de la habitación, tendrás que correr hacia la última tubería que hay en el suelo y luego coger los otros dos bloques. Debes crear escaleras junto a cada una de las plataformas para que el ratón pueda ir subiendo. El bloque de la tubería es tu primer escalón, pero antes de colocar el segundo, debes saltar hacia el borde derecho de la primera plataforma y dejarlo allí, de forma que se convierta en el segundo escalón de la segunda plataforma (justo debajo del bloque de la tubería, dejando suficiente espacio entre los tres). Luego, coge el primer escalón que va hacia la segunda platafor-

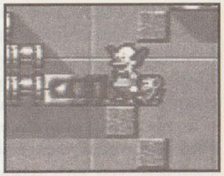


Utiliza un bloque para cubrir los obstáculos, y en cuanto el ratón haya pasado por él, cógelo y corre hacia el siguiente punto conflictivo.

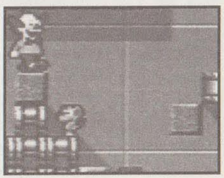
ma. Debes utilizarlo, muy rápidamente, para tres propósitos: primero, para que haga de escalón junto al bloque de la tubería con la finalidad de alcanzar la primera plataforma; segundo, para que cuando el ratón haya subido por él, lo cojas y lo coloques en el punto más alto de la primera plataforma con la finalidad de que el ratón dé la vuelta; y tercero, para que, a modo de escalón, te permita el acceso a la segunda plataforma. ¡Pero no sueltes el controlador todavía! Quédate sobre el mismo bloque, cógelo cuando el ratón haya pasado por él, salta hacia la segunda plataforma y déjalo caer sobre el punto más alto en cuanto el ratón pase por él (para bloquearlo con la ayuda del muro derecho). Bien; respira varias veces, y muy profundamente. Ahora, debes coger el primer bloque de la tubería y esforzarte al máximo para no resbalar, acto que tendría la desagradable consecuencia de que el ratón bajara hasta el suelo otra vez (si ocurriera, coge cualquier bloque y corre hacia esa tubería, ¡o tendrás que volver a empezar desde el principio del nivel!). Coloca el bloque de la tubería en el borde izquierdo de la tercera plataforma y habrás dado el primer paso hacia la cuarta. Forma el segundo escalón a partir del segundo de la tercera plataforma con el bloque que esté libre, coge el que tiene al ratón aprisionado y conviértelo en el segundo escalón de la tercera plataforma. Cuando el ratón pase por el primer escalón, coge el bloque y corre para formar el segundo escalón hacia la cuarta plataforma; entonces, coge ese primer escalón y colócalo sobre el agujero que hay entre la cuarta y la quinta plataformas.



1. Primero, coloca el segundo escalón para acceder a la segunda plataforma...



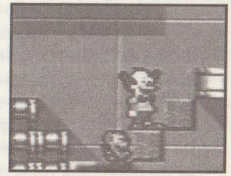
2. Deja que el ratón suba hasta la primera plataforma...



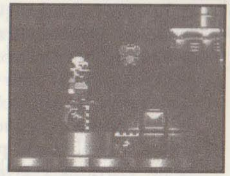
3. Entonces, impide que se mueva con el mismo bloque...

★ **Puerta 8:** En esta habitación, igual que en la anterior, sólo tienes que coger a un ratón... ¡y tienes un montón de bloques, para que formes tantos escalones como

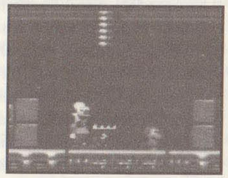
quieras! No obstante, el método más evidente, que consiste en hacer subir al ratón por los bloques, moviéndolos con rapidez, es muy difícil y extremadamente frustrante. Salta hacia la primera plataforma azul y amarilla, y sube a la que está justo encima de ella. Verás que hay una tubería pegada al techo... y resulta que conduce directamente a la trampa (¡hurra!). Así que, ¿cómo demonios convences al ratón de que vaya hasta aquí? Es muy sencillo. Primero, coge cuatro de los bloques azules y súbelos a la plataforma que hay bajo la tubería. Apílalos en grupos de dos a ambos lados de la plataforma (nunca en el centro), y conseguirás que el ratón no se escape cuando haya decidido subir. Vuelve hacia abajo, hasta la puerta principal, coge el ventilador que está orientado hacia la derecha y colócalo frente al primer escalón de plata. Luego, consigue el ventilador de arriba. Uno de los escalones del primer grupo es mayor que el resto (el sexto contando desde la izquierda, o el cuarto sobre el que puedes apoyarte). Coloca el ventilador en el lado derecho de este escalón y lograrás que empuje al ratón hacia arriba, justo al lado de la plataforma azul y amarilla que está debajo de la tubería. Cuando el ratón haya sobrepasado el ventilador de la derecha, cógelo y sitúalo en el lado izquierdo del escalón más alto, de forma que tu pequeño adversario tenga que dar la vuelta y colocarse a tiro del ventilador orientado hacia arriba. Sube por la tubería y coge uno de los bloques azules de la izquierda. En el momento en que el ratón caiga después de haber sido empujado hacia arriba, deja caer el escalón para que pueda aterrizar en él. Si no camina hacia la derecha en esta ocasión, coge el bloque y prepárate para soltarlo cuando caiga la segunda vez. Coge el bloque y colócalo sobre otro para



4. Y utilízalo una vez más para que lleve al ratón a la plataforma 2.



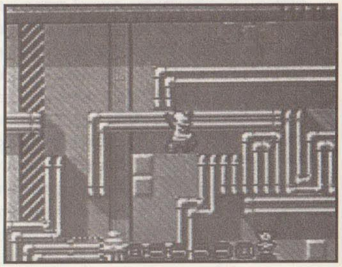
Coloca el ventilador que está orientado hacia arriba a la derecha de este escalón.



Construye muros para bloquear la rata en esta plataforma, que está debajo de la tubería.

crear el muro izquierdo que atrape al ratón bajo la tubería. Finalmente, coge el ventilador que está orientado hacia arriba y sitúalo también por debajo de la tubería. Con todo esto lo habrás logrado, pero la habitación aún tiene alguna sorpresa escondida. Si te atreves a bajar un poco (asegurándote la posterior ascensión con un bloque azul), puedes coger bolas (aunque debes estar preparado para luchar con dos «aliens»). Salta hacia las tres plataformas que flotan en el margen superior izquierdo y lanza las bolas para romper el muro y alcanzar objetos que te concederán energía y puntuación extra (aunque ninguna vida, qué se le va a hacer).

★ **Puerta 9:** Debes empezar atravesando el laberinto de tuberías de la derecha. Sigue en esa dirección hasta que sea imposible continuar avanzando, y acabarás cerca del extremo inferior derecho, con lo cual podrás golpear un bloque que contiene tuberías. Ve hacia la izquierda, siguiendo en esa dirección hasta que veas las barras de color negro y amarillo y puedas saltar para llegar al techo. Hay dos bloques cuadrados en el decorado de esta área, y los escalones por los que debes subir están a la derecha. Salta sobre los dos primeros, y luego al tercero y al cuarto pulsando <Arriba> y <Derecha> en el mando. Luego, déjate caer cuidadosamente hacia el suelo por el lado derecho y presiona <Izquierda> para encontrar unos bloques sobre los que sea seguro aterrizar. Cuando alcances el suelo, prepárate para eliminar a dos «aliens», y luego coge el bloque azul de la izquierda. Por lo visto, aquí el ascensor no sirve para nada (he buscado habitaciones secretas y escalones), así que retrocede por las tuberías, desplazándote hacia la izquierda siempre que sea posible para alcanzar la entrada principal. Sí, en este caso necesitas dos bloques para subir... pero sólo tienes uno. Para conseguir que los ratones lleguen hasta la trampa, debes colocar el bloque frente a la tubería que hay debajo de Homer, y luego, en cuanto suban por ella, vuelve a coger el bloque y sitúalo a la izquierda de la plataforma de Homer, de forma que el lugar quede accesible para los roedores. Repite el proceso hasta



Sube hacia la derecha dentro de este área de tuberías, pulsando <Arriba> y <Derecha>.

que la pistola láser de Homer haya carbonizado a todos los ratones. Existen cinco bloques de los que contienen objetos en el muro del extremo izquierdo; para llegar hasta ellos, debes dar un gran salto desde la derecha, subirte a la tubería más alta, y luego dejarte caer hasta alcanzar la que se extiende frente al láser. Después, salta hacia la izquierda, esquivando el rayo, y golpea los bloques, con lo que obtendrás energía y puntuación extra (¡pero tampoco ninguna vida!).

★ **La puerta dorada:** Ya sabes, aquí no hay ratones, sino puntos, objetos y otro tipo de enemigos. Después de subir hasta arriba del todo, tu objetivo es alcanzar el extremo derecho de la sala, esquivando en todo momento los rayos láser. Las manzanas y las bolas son extremadamente útiles contra los «aliens», aunque lo que te mantendrá con vida son los saltos rápidos y las maniobras de evasión. Cuando llegues al extremo derecho, hallarás un pasaje bastante ancho que conduce hacia abajo; salta hacia la derecha y mantén presionado el botón del controlador para entrar en él. Si caes en el área que hay debajo, tendrás que elegir entre dos caminos que llevan igualmente al primer cañón láser. En el pasaje hay dos «aliens» y cinco bloques; el de arriba es tu objetivo principal, mientras que los otros te otorgan energía y puntuación extra. Vuelve a la puerta principal de este nivel y Krusty te lo agradecerá con otro código de acceso.

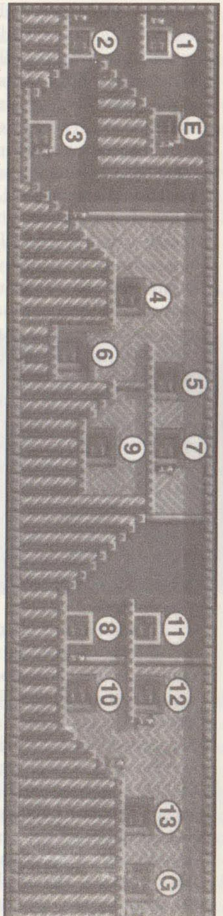
Nivel 3

★ **Puerta 1:** Ha llegado el momento de que descubras un nuevo obstáculo: el muelle. Los muelles son fáciles de dominar, pero se convierten en un problema en cuanto te colocas sobre ellos; para lograr una buena altura al utilizarlos, sólo tienes que mantener presionado el botón de salto tanto rato como alto quieras llegar. Al principio de la sala, tendrás que saltar muy arriba para coger un ventilador que hay por encima de los primeros muelles. Utiliza el segundo de ellos para sobrepasar el muro, y luego ve hacia la izquierda, pasando por delante de la trampa. Cuando subas los escalones, te darás cuenta de que se duplican cerca del techo. Coloca el ventilador a la izquierda de los primeros escalones dobles para empujar a los ratones hacia la derecha, salta en esa dirección para coger un bloque, y luego golpea dos veces el que tiene rayas a los lados de forma que vaya a parar sobre el que hay debajo. Déjate caer hasta la plataforma de la trampa y coloca el bloque azul en el borde izquierdo, entre dicha plataforma y el poste. Con ello, atraparás a los ratones, pero aún hay más cosas que hacer en este nivel. Sube por los escalones en dirección a la izquierda, esquivando los cerdos volado-

res, y déjate caer desde la plataforma. Coge el muelle y colócalo a la izquierda de la hilera doble de bloques; golpea el primero y luego sigue con los demás de la parte de arriba, seguidos de los de abajo. Coge el muelle, vuelve a subir por la izquierda y utilízalo para saltar hasta la puerta principal.

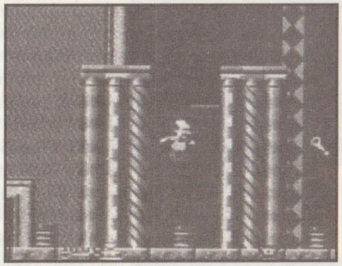
★ **Puerta 2:** Un solo movimiento en falso con los bloques a rayas y puedes fastidiar todo lo que has hecho, con lo que sólo te quedará salir de la habitación pulsando <Select> y perdiendo una vida. Golpea el bloque a rayas de la izquierda tres veces para bloquear la tubería por donde salen los ratones; salta sobre ella desde la plataforma que hay a su lado, y encontrarás unos escalones en un principio ocultos que van hacia la izquierda. Entonces, salta hacia arriba y a la izquierda para localizar otros escalones que conducen abajo. Déjate caer hasta el suelo, coge el muelle y sigue el camino que va hacia la derecha, derribando la serpiente que te atacará. Utiliza los muelles para alcanzar una habitación que hay en el extremo superior derecho y que contiene 11 bloques (con puntos, energía y manzanas), para luego dejarte caer por el lado derecho, desplazándote hacia la izquierda para encontrar un pasaje que lleva a la puerta principal.

★ **Puerta 3:** Ve hacia la derecha, coge el ventilador, súbete al muro izquierdo por la segunda plataforma y colócalo pegado a él. Antes de golpear cualquiera de los bloques, utiliza las



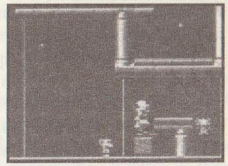
Mapa del nivel 3: Encuentra el interruptor de la sala 5, para que se abra el camino que lleva a la 6, el de la 8 para la 9, y el de la 13 para la planta que hay bajo la 11 y la 12.

manzanas que te queden, o las bolas, para derrotar a los cerdos que hay en la parte alta de la pantalla (que custodian un bloque de manzanas) y a las serpientes de abajo. Golpea el bloque azul que hay justo debajo y a la izquierda de la puerta (debes ir hacia la derecha para dejarte caer), y también el que hay a la derecha de la misma, en el camino que te lleva hasta el último bloque, que contiene bolas.

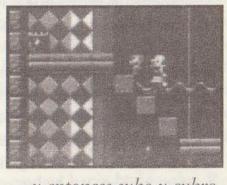


Esta habitación secreta te resultará difícil si no dominas los saltos con los muelles.

Las necesitarás para romper el muro de la derecha, que encontrarás si te dejas caer por el lado derecho y te desplazas hacia la derecha. En esta área secreta utiliza los muelles para saltar por encima del muro y subir hacia el extremo superior derecho y encontrar un bloque flotante; si te dejas caer por su derecha, encontrarás otro escalón más, que golpearás para tener acceso a otra habitación secreta. En ella, tu misión es coger los objetos antes de que se agote el tiempo. No sueltes el botón de salto mientras estás sobre un muelle; así lograrás pasar por encima de cada muro y caer sobre el muelle siguiente. Al final, deberás descender por un pasaje estrecho y saltar sobre un último muelle para alcanzar dos bloques que hay arriba. Utiliza los cinco bloques azules para que los ratones lleguen hasta el ventilador; verás que necesitas uno más, así que coloca el primero y el tercero ante la plataforma del ventilador y sitúa el segundo a los pies del primer obstáculo. Después de que el último ratón haya pasado por él, cógelo y utilízalo como segundo escalón que lleva al ventilador. Pon los otros dos bloques ante la tubería (en el suelo) y sobre el hoyo que está a su derecha, respectivamente.

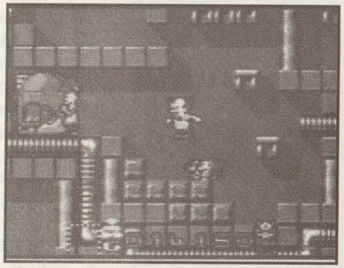


Puerta 3: Utiliza un bloque para que los ratones pasen el primer escalón...



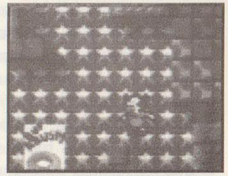
...y entonces sube y cubre el hueco.

★ **Puerta 4:** Esta sala es fácil cuando sabes en qué orden debes golpear los bloques. Hay varias combinaciones que funcionan, pero si te equivocas en un movimiento, estarás atrapado y te resultará imposible completar el objetivo (con lo cual perderás una vida y tendrás que volver a empezar). Esperemos que no sea así; empieza dejándote caer por el agujero que hay arriba. Golpea el bloque de la derecha de la primera hilera, salta hacia ella y sube por el lado derecho para alcanzar la hilera siguiente. Golpea únicamente dos bloques de su lado izquierdo, súbete a ella, y déjate caer por los bloques de color marrón que ceden bajo tu peso para alcanzar la última hilera. Ocúpate de los cinco bloques de la derecha, déjate caer por los que se resquebrajan, y golpea uno de los bloques de la derecha y dos de los del extremo inferior de la pantalla. Vuelve hacia arriba y empuja los últimos tres bloques, luego baja hasta el suelo (donde han caído los bloques), empuja uno hacia la derecha, otro a la izquierda, y el último de nuevo a la derecha. Luego, sube y coge todos los objetos que encuentres por el camino antes de atravesar la puerta principal.

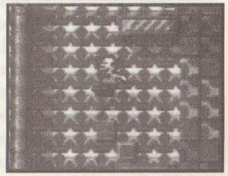


Empujando los barriles que hay arriba, en el orden apropiado, puedes ir formando la escalera que lleva a la trampa.

★ **Puerta 5:** En esta habitación hay una área extremadamente complicada, que poco tiene que ver con el nivel de dificultad del resto de la fase. Cuando bajes por las escaleras, verás una montaña de bloques justo encima; súbete a ella y ve hacia la izquierda para golpear un bloque que contiene varias bolas. Salta hacia la plataforma para alcanzar un muro que hay a la izquierda, que deberás romper utilizando las bolas que acabas de conseguir, y dirígete al ascensor que está al lado, custodiado por un cerdo. Si tienes buena puntería puedes cargarte al cerdo, pero de lo contrario guárdate las bolas para romper el muro del extremo superior izquierdo, que podrás alcanzar saltando desde el ascensor. Coge todos los objetos que hay al final del túnel de detrás del muro, empezando por el que se encuentra escondido en el bloque de arriba, y terminando con los de abajo (¡siempre en este orden!). Después, utiliza las bolas que te queden para derribar al cerdo y ten en cuenta que también hay manzanas escondidas en algún que otro bloque. En el extremo inferior derecho de la zona por la que se mueve el ascensor están los ratones. Coloca el bloque entre el segundo y el tercer escalón para impedir que caigan por el hueco, sube por la estructura que acabas de formar, espera a que el último ratón salga de la tubería, date la vuelta, entra en la tubería otra vez, y utiliza los dos bloques para formar escalones dentro del área que hay sobre los bloques sólidos. Los programadores se han sacado de la manga un truquito de lo más cruel en esta zona, que puede impedirte alcanzar los dos bloques más importantes. ¡No empujes el bloque de abajo (el primero), bajo ningún concepto! Utiliza el de color azul para saltar desde el borde de la plataforma y alcanzarás los dos bloques de los que te acabo de hablar; uno de ellos, hace desaparecer el muro de la puerta 6. Luego, encamínate a la salida.



Utiliza los dos bloques para alcanzar el área de arriba...



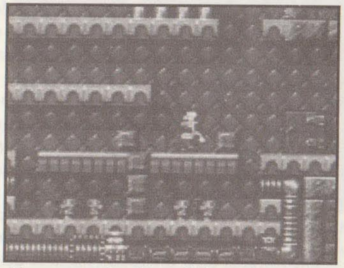
...y usa el primer bloque de los que contienen objetos para llegar a los que hay más arriba.

★ **Puerta 6:** Ha llegado el momento de poner en práctica tus habilidades a la hora de construir escaleras (si no lo tienes claro, consulta la información que se facilita al principio de este capítulo). Por lo demás, esta habitación es muy fácil, aunque tiene su intríngulis porque tienes que subir arriba, muy arriba. En la plataforma del extremo superior izquierdo hay un ventilador orientado hacia arriba; a su lado, encontrarás otro orientado hacia la derecha, que es la clave para completar la misión en esta sala. Debes colocar el ventilador encarado hacia arriba en la parte inferior de la pantalla, de forma que empuje a los ratones hacia el otro. Para calcular bien la distancia, aprovecha los puntos de referencia del decorado. Luego, toma un camino que va hacia la derecha (justo al lado de la plataforma), y utiliza el ventilador que está orientado hacia arriba para encontrar una vida extra. Después, sal de la habitación.

★ **Puerta 7:** Mira, ésta es fácil. Usa los muelles para encontrar unos escalones que hay escondidos arriba; los dos primeros se encuentran en el centro de la pantalla. Para localizar al resto, ve al centro, a la izquierda, al centro y a la izquierda otra vez. Así, conseguirás alcanzar la trampa y otro bloque; golpéalo y se abrirá un pasaje que va hacia la derecha. Retrocede hasta los bloques ocultos, y salta hacia la derecha para encon-

trar otra hilera de bloques (esta vez de tres). Siguiendo hacia la derecha, encontrarás una habitación con un montón de bloques que contienen puntos, energía y manzanas, así como un bloque sólido y un ventilador. Lleva el ventilador hasta la puerta principal y colócalo junto al muro de la izquierda, justo debajo del ventilador que está orientado hacia la derecha. Retrocede a la habitación del extremo superior izquierdo, coge el bloque, y sitúalo justo antes de la trampa, de forma que los ratones puedan encaramarse al pequeño muro.

★ **Puerta 8:** Ésta es otra habitación en la que tienes que empujar los bloques en un orden determinado, si no quieres quedarte atrapado y recurrir a la salida de emergencia (pulsando <Select> y perdiendo una vida). Golpea los tres bloques de la izquierda, salta hacia el camino que hay encima, y coge los objetos que esconden los seis bloques que encontrarás allí. Muévete hacia la izquierda de los dos bloques (puedes saltar y atravesar la plataforma que hay sobre los ratones), y empuja uno de los bloques que quedan a la derecha, y que necesitarás para acceder al área de arriba. Empuja el último bloque de la primera hilera de la izquierda (una vez), desciende (junto a la puerta) hacia la planta baja y golpea uno de los bloques que quedan. Salta hacia la plataforma y quédate sobre los dos bloques, para luego dejarte caer hasta el suelo, junto al bloque que acabas de golpear; bueno, ¿a qué esperas?, empújalo otra vez de forma que quede bajo la entrada izquierda de la tubería. Retrocede por la plataforma, empuja el bloque que hay a la izquierda del segundo piso para que caiga sobre el otro (justo delante de la entrada a la tubería). Ahora ya tendrás dos escalones para que los ratones suban, pero aún necesitas el que debe colocarse en primer lugar. Empuja uno de los dos bloques que hay en la zona central de la planta baja hacia la izquierda, y lo conseguirás. Después, salta hacia el área que hay sobre la trampa y (antes de golpear cualquiera de los bloques a rayas), sube por el pasaje para encontrar un bloque con el que desaparecerá el muro que bloquea la entrada de la puerta 8. De los

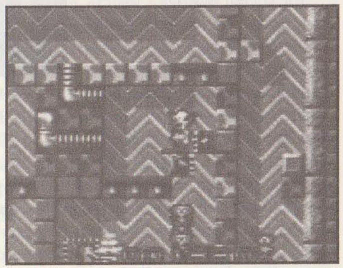


De nuevo, el orden a la hora de empujar los bloques es muy importante.

dos bloques que están unidos, empuja primero el de la izquierda y luego el de la derecha. Síguelo hacia abajo hasta alcanzar la plataforma central y empújalo otra vez. Luego, golpea el que hay encima, a la izquierda, y también el de la derecha (formando un segundo escalón ante la trampa). ¡Buf, esto ya se acaba! Empuja el bloque que hay a su derecha hacia arriba, formando el primer escalón, y ve a por la puerta principal.

★ **Puerta 9:** Coge el primer ventilador y sube por el ascensor. En esta sala, los ratones se moverán por dos áreas, así que prepárate para una faena movidita. Súbete a la plataforma de arriba y encontrarás un ventilador orientado hacia arriba; cógelo y ve a la planta baja. Luego, lleva los tres ventiladores a la plataforma que hay sobre la planta de la derecha y utilízalos para trasladar los bloques en el siguiente orden: primero el del lado izquierdo de la plataforma (nunca sobre el borde), luego otro, y de nuevo el de la izquierda. Coge el ventilador que está orientado hacia arriba y déjate caer una vez que te hayas colocado junto al de la izquierda. Una vez en el suelo, suelta el ventilador y los ratones no tendrán escapatoria. Sube por las plataformas de arriba que van a la derecha y luego salta hacia el muro para entrar en un pasaje. En la zona inferior de la habitación a la que conduce dicho pasaje hay serpientes, un cerdo volador y muchos bloques de los que esconden objetos (puntos, unidades de energía y varias manzanas).

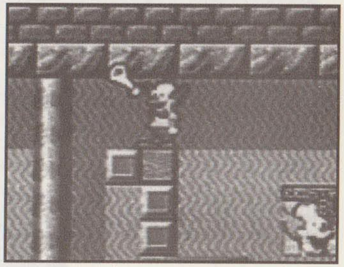
★ **Puerta 10:** Intenta entrar con unas cuantas manzanas o unas cuantas bolas, y úsalas para derribar a los cerdos voladores (es más fácil hacerlo desde el suelo que mientras saltas sobre un muelle). Utiliza los muelles para alcanzar la tubería que hay en el centro de la zona superior, y sube por las plataformas para llegar hasta arriba del todo. Coge el bloque azul, colócalo a la izquierda de la tubería, ve hacia la derecha, baja hasta los muelles y salta hacia la izquierda para coger el ventilador que hay en esa dirección. Llévalo hasta donde están los muelles y salta sobre uno de ellos para alcanzar la plataforma de la derecha; coloca el ventilador en el centro de la misma, y luego em-



Coloca los ventiladores en estas posiciones y luego quita aquel sobre el cual aparece Krusty en la foto.

puja el ventilador que hay debajo, a la derecha, hasta llevarlo más allá del borde de la plataforma. Coge el ventilador de la derecha y espera a que aparezcan los ratones y caigan en la trampa; luego, hazte con cualquiera de los ventiladores y sube hasta arriba del todo. A continuación, baja por el pasaje del extremo derecho y podrás coger algunos objetos escondidos en el interior de varios bloques: unidades de energía, manzanas, y puntos, muchos puntos. Utiliza los ventiladores y los bloques para hacerte con los que, en un principio, están fuera de tu alcance.

★ **Puerta 11:** Deja el primer bloque sobre el ventilador y sube por los dos muros de la derecha. Coge otro bloque y retrocede hacia el muro de la izquierda, para colocarlo sobre un nuevo ventilador (a estas alturas, los tres que hay en la sala deberán estar cubiertos). Ve hasta el lugar donde se encuentra el primer ventilador y coge el bloque, de forma que los ratones se metan en la tubería y permanezcan en la zona con los dos ventiladores bloqueados. Los ratones estarán seguros en esta área, lo que es muy importante cuando des el paso siguiente. Ve hacia el extremo derecho y encontrarás la trampa, que debes convertir en funcional con el bloque que llevas y el ventilador orientado a la derecha. Por encima de la trampa hay un bloque que abre un camino hacia el extremo izquierdo, que es la razón por la cual querías a los ratones lejos de esta zona. Lleva al bloque de vuelta, subiendo por el primer muro y avanzando hacia la izquierda, para colocarlo sobre el ventilador que encontrarás allí; luego, ve hacia la derecha, coge el otro ventilador y sitúalo en el borde derecho del escalón superior del muro de esta zona. Cuando los ratones pasen por la última tubería, se verán empujados hacia la trampa, que está a la derecha. Pero antes, dirígete a la izquierda y coge el bloque que está obstaculizando el ventilador. ¡Venga, rápido! Luego, con los ratones ya fuera de juego, retrocede hacia la puerta, pero salta por encima de ella y métete por el agujero. Utiliza el bloque que llevas para alcanzar los blo-



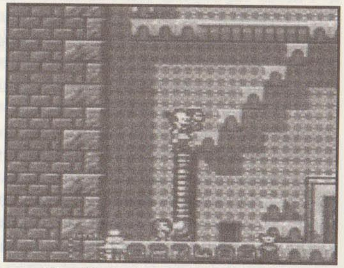
Entrando en este pasaje oculto, encontrarás varios bloques que contienen energía y puntuación extra.

ques que quedan más arriba, y luego ocúpate del resto. Finalmente, salta sobre el muelle para volver a la puerta principal.

★ **Puerta 12:** Superar esta habitación resulta muy sencillo cuando te has aprendido el orden en que debes actuar. ¿Preparado? Ve hacia arriba, golpeando todos los bloques para coger los objetos que esconden, y luego hazte con el ventilador de la derecha. Dirígete al extremo inferior izquierdo y quédate encima del ventilador que está orientado hacia arriba y que se encuentra a tu derecha. Suelta el ventilador que llevas en cuanto se acerquen los ratones —así lograrás que vayan por la izquierda—, y luego vuélvelo a coger, repitiendo la operación hasta que todos los animalitos hayan tocado el ventilador del lado opuesto. Llévate el ventilador de la izquierda al centro de la pantalla (todo recto desde la puerta, y a la izquierda desde la trampa) y colócalo sobre el borde derecho de la plataforma; así, cuando los ratones pasen por la tubería, se verán empujados hacia la trampa y no tendrán escapatoria posible. Luego, sube hasta arriba del todo, empuja dos veces hacia la izquierda el bloque a rayas, una a la derecha, y otra más a la derecha, para hacer que caiga al suelo. Vuelve al lugar donde se encuentra el ventilador que está orientado hacia la derecha, y después de que haya pasado el último ratón, cógelo y déjate caer hasta llegar a la puerta principal.

★ **Puerta 13:** Esta fase es muy difícil, pero no desesperes, que aquí hay soluciones para todo. Intenta entrar con unas cuantas manzanas, o unas pocas bolas, y luego baja por los escalones para derribar a las tres serpientes. Si no tienes suficientes objetos que lanzar, encamínate al pasaje que hay encima del tercer muelle y coge las manzanas; luego, dirígete hacia donde están las serpientes. Cuando te hayas librado de ellas, llevar a buen término la misión es sólo cuestión de tiempo, y además, no hay forma posible de perder energía. El pasaje que hay encima del tercer muelle también contiene objetos, así como un bloque que da forma al suelo que hay bajo las puertas 11 y 12, en el salón principal; está custodiado por un cerdo volador, que es fácil de derrotar o esquivar. Los muelles se convierten en un gran problema en esta habitación. Haz de tripas corazón y salta sobre el primer muelle; luego (sin mantener presionado el botón de salto), pulsa <Arriba> para llegar hasta el muelle siguiente. Tras caer sobre cada uno de ellos, salta un par de veces para coger el impulso necesario. El tiempo es un factor crucial, pero si no aprendes a moverte con soltura por la zona de los muelles te resultará imposible completar la misión, así que invierte todo el tiempo que necesites en adquirir práctica. Bueno; las serpientes de abajo ya no están, ¿recuerdas? En consecuencia, si caes, puedes volver a subir sin resultar herido; pero no dejes que eso te sir-

va de consuelo, porque caer una y otra vez es de lo más irritante y el tiempo se te puede echar encima. En el lado derecho de la pantalla, después de la zona de los muelles, encontrarás dos trozos de tubería, un ventilador, y otras cuatro tuberías. Lleva cuatro fragmentos de tubería (uno de ellos, correspondiente a la juntura), hacia el extremo izquierdo de la pantalla, justo donde están los ratones (concretamente, a la izquierda de la puerta, para que no puedan salirse del camino). Coloca una juntura bajo los escalones que llevan al área superior, y luego, un fragmento más mientras los ratones están a la izquierda. Sitúa los otros dos trozos de tubería que quedan justo debajo y después conviértelos en escalones para que los ratones puedan subir por ellos. Una vez hayan pasado todos, llévate las piezas a la zona superior, pero no las coloques demasiado cerca de las tuberías de la derecha: pon la juntura debajo de ellas, y en cuanto los ratones se den la vuelta hacia la izquierda, coge rápidamente las tres piezas que quedan y prepáralas de tal forma que los ratones entren por la tercera tubería, contando desde abajo, y acaben cayendo sobre la trampa.



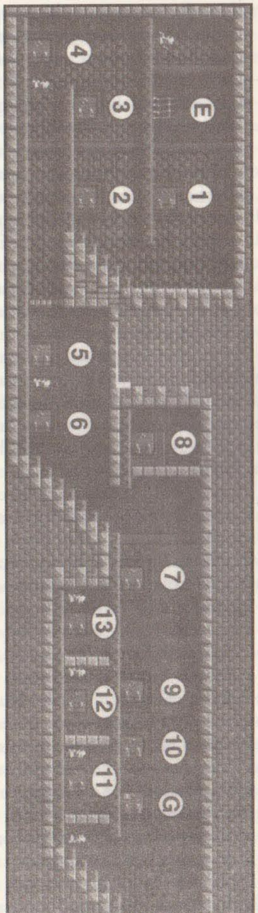
Si utilizas estos trozos de tubería y una juntura, podrás hacer que los ratones se suban a la tubería de arriba.

★ **La puerta dorada:** ¡Hombre, más «diversión garantizada»! Cuando caigas por el agujero que hay junto a la puerta principal, verás el primer muelle, sobre el que deberás saltar (¡y es el primero de los nueve que hay en el nivel!) para alcanzar un grupo de bloques que hay arriba. Entre los muelles hay cerdos voladores, y no importa las manzanas que te queden, porque nunca tendrás suficientes como para derribarlos a todos (aunque, por pura diversión, puedes fardar de tu puntería un rato, que nunca viene mal). Si fallas y no caes sobre un muelle, debes dirigirte hacia la derecha hasta encontrar el primero de todos y volver a empezar. Los bloques de arriba contienen energía y puntos, y uno de ellos abre la salida de este nivel.

Nivel 4

★ **Puerta 1:** Los ratones están atrapados tras un muro situado en el extremo superior izquierdo. Si no dispones de suficientes bolas, puedes obtenerlas en el bloque que se encuentra sobre la trampa. Antes de abrir paso a los ratones, utiliza las bolas para romper el muro que hay bajo la trampa. Una vez dentro, tendrás que utilizar el muelle para alcanzar unos bloques que contienen energía, puntos y bolas, las cuales emplearás para liberar a los ratones de su encierro. Para lograr que se metan en la trampa, utiliza los jarrones y los muelles para formar escalones; ah, y no te olvides de los ratones que están atrapados en el interior de algunos de los jarrones, a los que podrás liberar dando saltos sobre la plataforma que está sobre la trampa.

★ **Puerta 2:** En el extremo superior derecho hay una trampa y un montón de jarrones, aunque falta uno para conseguir que los ratones vayan por donde deben. Por eso, debes llevar cada jarrón hacia abajo y a la izquierda y formar escalones que permitan al ratón que sobra meterse por la tubería, momento tras el cual deberás colocar los jarrones (con los ratones atrapados en su interior) junto a la trampa y

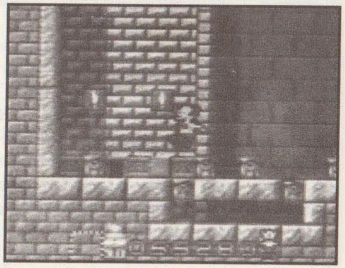


Nivel 4. Varios muros impiden el acceso a las puertas 8, 11, 12 y 13. Debes encontrar los bloques que derriban estos muros en las otras habitaciones.

romperlos. Procura librarte de los pájaros que te atacan por todos lados, y la cosa te resultará mucho más fácil. Recuerda que, en un pasaje que hay sobre la trampa, puedes encontrar bloques que contienen puntos, energía y manzanas. Utiliza algunos jarrones para llegar hasta él.

★ **Puerta 3:** Salta hacia la izquierda o a la derecha y quédate sobre el muro para encontrar algunos bloques de los que ceden bajo tu peso. A la derecha hay dos pájaros, una tubería y otro bloque más de este tipo. Déjate caer y luego sube hasta un pasaje, que deberás seguir hacia la derecha, donde encontrarás la trampa. Sobre ella, hay un bloque de los que se resquebrajan que impide a los ratones que entren. Quédate sobre él, pero no el tiempo suficiente como para que se rompa, porque de lo contrario, para salir, tendrás que utilizar el trozo de tubería que hay a la derecha de la trampa (los otros fragmentos no te valen). Ve hacia abajo, colócate a la izquierda de la trampa, coge el bloque azul, y luego vuelve a la zona de los bloques frágiles tras los cuales están los ratones, para que puedan llegar hasta la tubería que los conducirá a la trampa (tendrás que subir y bajar varias veces para que todos tengan oportunidad de hacer el viaje). Luego, ve hacia la derecha y encontrarás una habitación sobre la que hay un laberinto, donde deberás coger todos los objetos que esconden los bloques. La mayoría te harán ganar puntos, pero algunos contienen energía y manzanas. Luego, vuelve al pasaje que lleva a la trampa y sube por las plataformas que hay cerca del techo. Tendrás que dejarte caer, que no saltar, para llegar hasta la puerta principal.

★ **Puerta 4:** Ésta es una habitación facilita. A la izquierda, en el área de los ratones, hay escalones ocultos y ladrillos. Utiliza los jarrones para atrapar a todos los ratones, y luego forma una pequeña escalera con ellos; una escalera que te conducirá hasta el borde derecho de un pasaje donde puedes encontrar varias bolas y un bloque azul. Vuelve a donde estaban los ratones y sube hasta el extremo superior izquierdo para golpear los bloques que hay allí. Utiliza los jarrones y el bloque azul para llegar hasta la trampa, dejando a

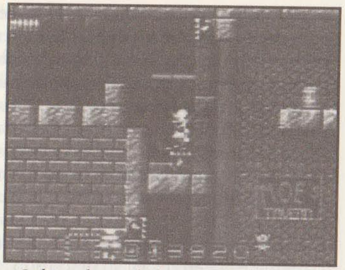


Puerta 4: Después de meter a cada ratón en una botella, suéltalos todos en la plataforma que está sobre la trampa.

este último aproximadamente en el centro del muro para poder saltar desde él —con cada jarrón— hacia la trampa y acabar con los ratones.

★ **Puerta 5:** En la habitación de la derecha hay un montón de barriles que debes empujar hasta que caigan para ir formando una escalera. Empieza en la esquina superior izquierda con el barril que está sobre la plataforma; empújalo cuatro veces hacia la derecha y acabará justo bajo la trampa. Luego, vuelve hacia el extremo izquierdo y empuja los dos barriles de la derecha cuatro veces, de forma que queden junto al último barril. Ve al extremo derecho y empuja otro barril hacia la izquierda, para luego saltar y colocarte entre los dos barriles de arriba; empuja el de la derecha hacia ese lado y el de la izquierda hacia el otro. Sigue al barril de la derecha en su descenso y empújalo hacia la izquierda hasta que se caiga de la plataforma (con lo cual tendrás un tercer escalón para que los ratones se suban a él y caigan en la trampa). Luego, ve adonde está el barril de la izquierda (bajo el símbolo de Krusty) y empújalo hacia la derecha, con lo que dispondrás de un segundo escalón. El primero será el último barril del extremo superior izquierdo, que deberás empujar hacia la derecha cuatro veces. Luego, retrocede hasta la puerta y, una vez allí, baja por la izquierda para encontrar algunos bloques de los que contienen puntos, energía y manzanas. Tras golpear el último de ellos, verás que se forma una escalera a tu izquierda, que te permitirá volver hasta la puerta principal.

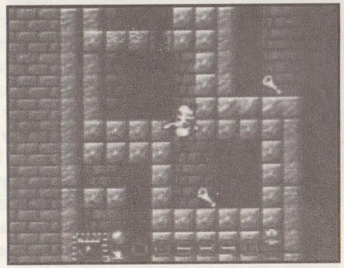
★ **Puerta 6:** El gran tamaño de esta habitación te intimidará, pero la cosa no es tan difícil como parece (¡aunque explicarte lo que tienes que hacer ya es otro cantar!). Encontrarás la trampa a la derecha del punto de partida; salta hacia ella, súbete a la plataforma que hay por encima y rompe el bloque de la derecha, que retiene a los ratones, para que puedan llegar tranquilamente hasta la trampa. Si te quedan manzanas o bolas cuando entres en esta habitación, utilízalas para eliminar a los dos primeros pájaros que veas. Baja por el corredor que hay en la zona inferior y lleva los dos bloques azules a la sala de la derecha; utilízalos para formar una pequeña escalerita orientada hacia la izquierda, que deberás levantar sobre el símbolo de la taberna de Moe. Las manzanas que hay en el primer bloque sirven para derribar a todos los pájaros de esta área; cuando te hayas ocupado de ellos, vuelve con los ratones, que están atrapados entre varias hileras de bloques. Colócate sobre ellos y cederán bajo tu peso. Cuando el camino esté despejado y con el bloque azul en la mano, entra en el pasaje que hay en lo más alto y atraviésalo, sin olvidarte de esquivar las trampas que esconden los fosos donde viven las serpientes (mortales de necesidad). Baja en el ascensor y salta hacia la izquierda para encontrar un pasaje donde hay un ventila-

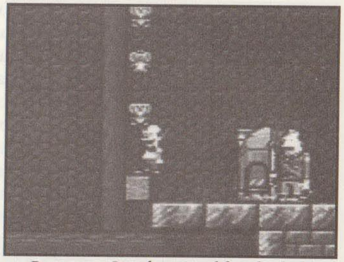

Coloca el ventilador que está orientado hacia arriba bajo la tubería del techo y luego construye la escalera para los ratones.

dor orientado hacia arriba, que deberás coger. Luego, vuelve a subir en el ascensor, deja el ventilador y baja otra vez para coger un trozo de tubería y un bloque azul. Coloca el ventilador que está orientado hacia arriba bajo el que mira hacia la izquierda, y el trozo de tubería junto al resto de fragmentos, para formar un escalón (bajo el ventilador orientado hacia la derecha que está cerca de los ratones). Empuja el barril para que actúe también como un escalón, corre hacia arriba y coloca el bloque azul sobre el que hay cerca del techo, cerca de los ratones, después de que hayan salido de la tubería. Entonces, tus pequeños adversarios se darán la vuelta para regresar al lado izquierdo; coge el ventilador que está orientado hacia arriba y corre por delante de ellos mientras esquivas a los pájaros. Coge todos los objetos escondidos en el interior de los bloques (hay un poco de todo: energía, puntos y manzanas) que están debajo del símbolo de la hamburguesería Krusty, y coloca el ventilador bajo la tubería de la derecha (me refiero a la última de las tres que puedes ver). Retrocede hacia el primer grupo de ratones con el ventilador que está orientado hacia arriba y asegúrate de que derribas a todos los pájaros. Tienes que colocar el ventilador en el suelo, para empujar a los ratones hacia la plataforma de la izquierda. Súbete a dicha plataforma, colócate en el borde, y suelta el bloque azul para que los ratones se dirijan hacia la tubería en cuanto caigan. Luego, salta hacia la derecha y coloca el bloque sobre el que hay allí para formar un muro; de esta forma los ratones se darán la vuelta e irán directos hacia la trampa.

★ **Puerta 7:** En el extremo inferior derecho hay un bloque que contiene varias bolas. Cógelas. Después, debes ir a por el jarrón que está a su lado, que deberás colocar sobre el borde izquierdo de la plataforma que está arriba del todo para poder acceder al pasaje del extremo izquierdo. El ascensor puede llevarte a la planta baja, para que cojas un ventilador y subas por el laberinto, o hacia arriba para alcanzar una plataforma móvil que te llevará frente a un muro más difícil de derribar

que los otros (porque algunos de sus bloques pueden detener tu bola). Debes, por tanto, avanzar hacia la izquierda hasta colocarte en el borde de la plataforma y luego volverte hacia el lado opuesto (sin moverte, si puedes) para lanzar la bola. Después, avanza un paso y lanza una bola más. En esta área hay un bloque que contiene puntos, y otro que abre la entrada de un nivel de «bonus» que se encuentra bajo la plataforma móvil. Una vez en su interior, debes caminar hacia la izquierda y dejarte caer por los bloques hasta que llegues al suelo. Luego, corre lo más rápido que puedas hacia el muelle de la derecha y salta sobre él para encontrar dos objetos más (¡y una vida extra!). No te muevas hacia la izquierda o la derecha mientras estás cayendo por los bloques, o tocarás otros que te irán frenando poco a poco. Si coges todos los objetos, entrarás en un pasaje; en el interior hallarás un bloque que derriba el muro que está junto a la puerta 8 de la sala principal. Cuando salgas, tendrás que ir saltando sobre el segundo muelle para evitar que una plataforma invisible te detenga. Vuelve con los ratones. Coloca el ventilador que está orientado hacia arriba a la derecha, bajo el símbolo de los cereales Krusty, justo encima del final de la tubería. Coge el ratón y colócalo a la derecha de la puerta, cubriendo el agujero. Después, hazte con el bloque que está sobre él y déjate caer por el agujero que has creado, para luego colocarlo sobre el que hay a la derecha del jarrón. Vuelve a subir, coge el bloque de la derecha, déjate caer por el agujero que has abierto, y colócalo a la derecha del hoyo (de forma que los ratones puedan subir por él y llegar hasta el ventilador). Coge el bloque que queda arriba, llévatelo a la trampa (¡rápido!), colócate en el bloque que hay encima de ella y suéltalo por el borde izquierdo. En cuanto los ratones toquen el ventilador que hay debajo, saldrán disparados hacia esta plataforma; cuando caigan, suelta el bloque para que aterricen sobre él. Luego, llévate el bloque para no impedirles a los ratones que suban. Si calculas bien el tiempo te saldrá a la primera, de lo contrario tendrás que coger uno de los ventiladores que están orienta-


Déjate caer por los bloques que ceden bajo tu peso y podrás coger todos los objetos de este nivel de «bonus».


Puerta 7: Quédate en el borde de la plataforma sobre la cual está la trampa y deja caer el bloque para coger a los ratones que caen de arriba.

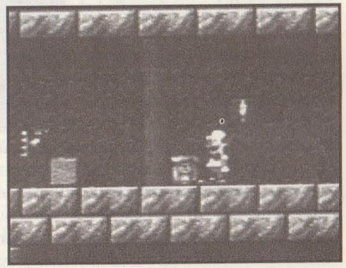
dos hacia arriba, utilizar un bloque tal como se ha explicado para sacar a los ratones del agujero (desde el muelle), colocar en el sitio apropiado el ventilador e intentar atraparlos otra vez. Finalmente, retrocede hasta el jarrón y llévalo junto a la trampa para romperlo y liberar al ratón.

★ **Puerta 8:** Cerca de la puerta de esta habitación hay un ventilador que empuja a los ratones hacia una tubería de la que salen más tarde para caer de nuevo sobre él, en un ciclo interminable. Si coges el ventilador podrás evitar que los ratones entren en la tubería, para luego coger el jarrón de arriba y llevar a los ratones —uno por uno— hacia la trampa. ¡Pero hay un método más sencillo! Deja que los ratones se metan en la tubería, coge el ventilador y llévatelo a lo alto de la misma, donde verás una pieza que se puede arrancar. Sustitúyela por el ventilador y los ratones saldrán disparados hacia la tubería de arriba... que conduce directamente a los jarrones que están en el extremo superior izquierdo. Una vez estén todos atrapados, coge el ventilador y el trozo de tubería para formar una plataforma a la izquierda de la trampa (de forma que puedas sacar a los ratones de los jarrones), y luego ve llevando hacia abajo —uno por uno— los jarrones.

★ **Puerta 9:** Sube hacia el extremo superior derecho y coge un bloque sólido; luego, déjate caer hasta la plataforma de la izquierda y suéltalo. Coloca otro bloque encima de éste para obligar a los ratones a ir primero hacia la izquierda y luego hacia la parte alta de la pantalla. Allí tendrás que poner un bloque sobre la plataforma (a la izquierda, sin llegar al borde) bajo la cual se encuentra la trampa, volver a cogerlo y perseguir a los ratones por el lado derecho antes de que caigan. Coloca el bloque junto al muro para formar un escalón que acabará llevando a los ratones a la trampa.

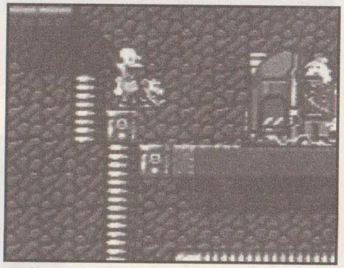
★ **Puerta 10:** Ésta es una de las habitaciones más difíciles; te recomiendo que practiques un poco antes de meterte a fondo en ella. Lo que complica las cosas son los muelles sobre los cuales debes saltar mientras transportas bloques de un lado al otro. Después del cuarto muelle (bajo

el segundo símbolo del «Flander's Left-O-Rama»), debes mantener presionado el botón de salto lo suficiente como para sobrepasar el muro de la derecha y caer entre dicho muro y el siguiente, saltando luego sobre el muelle que hay allí. Irás a parar a otro muelle, a la izquierda de otro de los símbolos de Flander. Arriba, a la derecha, está la trampa; ante todo, coge el ventilador que hay a la izquierda y déjalo en cualquier parte. Cuando vayas hacia atrás, podrás optar entre seguir saltando de un muelle al otro, o dejarte caer hasta el suelo y correr. Para que luego no puedas decir que no te lo he advertido: hay cuatro pájaros bastante difíciles de esquivar —claro que puedes derribarlos con manzanas o bolas— volando a poca distancia del suelo, pero lo cierto es que el camino de los muelles es bastante más peliagudo, porque si fallas en algún punto, caerás y perderás un montón de energía. Puedes encontrar manzanas al final de un pasaje cercano, donde también podrás conseguir un bloque azul (que necesitarás utilizar con el ventilador, junto a la trampa) y varios objetos más escondidos en otros bloques (energía, puntos, manzanas, y la destrucción del muro del salón principal, detrás del cual se esconde la puerta 11). Llévate el bloque a los alrededores de la trampa (utilizando los muelles) y suéltalo cerca del borde izquierdo; luego, coloca el ventilador a la derecha del grupo de bloques. Los ratones subirán por dicho grupo y se pondrán delante del ventilador, que los conducirá a través de un agujero hasta la trampa. Después, debes coger todos los jarrones que hay junto a la puerta principal, meter ratones en ellos y luego soltarlos a la derecha del ventilador cuya corriente va a parar a la trampa. Tardarás bastante tiempo, pero como para entonces ya sabrás cómo avanzar valiéndote de los muelles, no tendrás grandes problemas en conseguirlo.


Coloca el escalón y el ventilador que está orientado hacia la izquierda más allá de la trampa para que los ratones puedan salir disparados hacia ella, a través del agujero.

★ **Puerta 11:** Coloca tres de las tuberías a la izquierda de la puerta que hay sobre el final de la tubería que está a la izquierda de la trampa. En

el extremo superior izquierdo hay bloques que forman un muro que debes destrozar; ocúpate del muro con las bolas que tengas y encontrarás un bloque que destruye la pared que te impedía acceder a la puerta 12 del salón principal, y otro que te proporciona varias bolas. En el extremo derecho hay otro muro, esta vez sobre una tubería, desde la cual deberás lanzar las bolas mientras saltas. Detrás del muro hay una hilera de ocho bloques, que contienen energía, puntos y bolas. Regresa hasta la tubería de la entrada de este túnel y utiliza los objetos en la plataforma para formar una escalera por donde pasarán los ratones para llegar hasta la tubería (aprovecha un trozo de la misma y úsala como primer escalón). Todos los ratones terminarán en el extremo inferior izquierdo de la habitación, a excepción de dos que están escondidos en el interior de otros tantos jarrones. La tubería que hay a la izquierda de la trampa se encuentra junto a la plataforma de la trampa, y hay un jarrón a su derecha (ver fotografía). Coloca el trozo de tubería en el borde izquierdo de la tubería principal, y otro más arriba para bloquear el paso a los ratones que vendrán por la izquierda. Finalmente, lleva los dos jarrones a la plataforma de la trampa y rómpelos empujando en dirección a la misma.



Coloca los objetos tal como lo estás viendo y luego deja el jarrón para que los ratones vayan hacia la trampa.

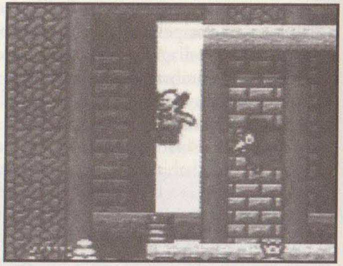
★ **Puerta 12:** No tendrás mucho que hacer aquí hasta que encuentres el escalón que está escondido en las sombras del decorado. Derriba al pájaro si te queda munición, y luego salta desde la puerta principal hacia la derecha; allí encontrarás el escalón del que te acabo de hablar. Luego, salta una vez más para encontrar otro escalón y sube hacia la parte oscura del interior del marco. Este escalón se alarga hacia la izquierda por toda la parte baja de la sombra; deberás saltar desde su borde izquierdo para hallar un escalón oculto más, que está en la parte alta de la sombra, y desde el cual podrás saltar para encontrar otro (!) que se encuentra justo bajo el techo. Camina hacia la derecha para entrar en el área siguiente, donde encontrarás un pájaro, dos bloques de los que contienen objetos, un jarrón y más escalones ocultos. Golpea los bloques

para coger sus manzanas y derribar el muro que bloquea la puerta 13 de la sala principal, y coge el jarrón (pulsando <Arriba> e <Izquierda> para subir en diagonal). Salta hacia los escalones que están sobre el jarrón, en penumbras, y no pares hasta que encuentres uno que tiene un póster de Itchy y Scratchy a su derecha. Da un salto hacia la derecha y encontrarás otro escalón en la sombra del marco, y luego vuelve a subir para localizar otro que está bajo el techo, también en penumbras. A la derecha de la habitación oscura hay más escalones ocultos y bloques de los que contienen energía, puntos y manzanas. Retrocede hasta la trampa y coloca el jarrón a su derecha. Después de que el último ratón se haya subido a la trampa, coge el jarrón y llévalo hasta donde se encuentran los escalones ocultos. Salta hacia la izquierda desde el escalón que está más arriba dentro del marco, y verás otro, aunque de menor tamaño (dos bloques) que el resto. Suelta el jarrón en el lado derecho del escalón, y luego empújalo hacia la izquierda. Finalmente, ve hacia la puerta principal.

★ **Puerta 13:** Sube en el ascensor hasta la zona central de la habitación y después salta hacia el pasaje que hay encima. Dirígete a la derecha, pero no golpees los bloques que encuentres por el camino, porque debes utilizarlos para encontrar las plataformas ocultas que hay a izquierda y derecha, y que conducen a un bloque de los que esconden objetos. Ve hacia abajo y coge los otros bloques; luego, baja hasta el suelo y coge el bloque azul que está a la izquierda de la puerta para llevarlo a la esquina superior izquierda. Vuelve hacia atrás, coge el primer bloque y déjate caer para colocarlo justo debajo del ventilador que está orientado hacia arriba (en la zona por la cual están pasando, precisamente, los ratones). A partir de ese momento, tus pequeños adversarios no tendrán escapatoria posible; coge los dos bloques y levanta un muro a la derecha, por encima de la trampa (no sobre el borde, sino EN el borde). En cuanto los ratones toquen el muro, caerán e irán a parar a la plataforma en que se encuentra la trampa. ¡Misión cumplida!

★ **La puerta dorada:** Ésta es la habitación con la puerta dorada más difícil de todo el juego; contiene un sinfín de plataformas y cada una de ellas está protegida por un pájaro. ¿Qué es lo que tienes que hacer? Salta hacia la plataforma de arriba desde la puerta y luego encamínate a la derecha para encontrar un muelle y un bloque (que alberga un objeto de los que te conceden puntuación extra). Salta sobre el muelle y dirígete hacia la izquierda para alcanzar la plataforma que hay arriba, aunque si lo deseas puedes pasar de largo porque sobre ella tan sólo encontrarás un bloque de los que contienen puntos. Luego, salta sobre el mismo muelle para llegar a la plataforma que está por encima de la que

acabas de visitar. Lo peor de esta habitación son los pájaros, que te derribarán mientras estés en el aire, después de haber saltado desde un muelle (llevándose por delante buena parte de tu energía). Tendrás que moverte de izquierda a derecha mientras te mueves en el aire para esquivar a los pájaros, cosa nada fácil, y mantener presionado el botón de salto para alcanzar una altura superior cuando aterrices de nuevo sobre el muelle. Ve hacia la derecha desde la tercera plataforma y encontrarás unos escalones; sube por ellos y verás otro muelle. Baja por el pasaje que hay a la derecha y terminarás frente a la puerta principal. Salta hacia atrás para alcanzar la tercera plataforma y utiliza el muelle para colocarte sobre la quinta plataforma. Sube por las escaleras y encontrarás, a la derecha, un bloque que contiene bolas y otro con energía. ¡Venga!, ¿a qué esperas? ¡Corre hacia la puerta principal, que ya lo has hecho todo!



Mueve a Krusty a izquierda y derecha para esquivar a los pájaros mientras saltas sobre los muelles.

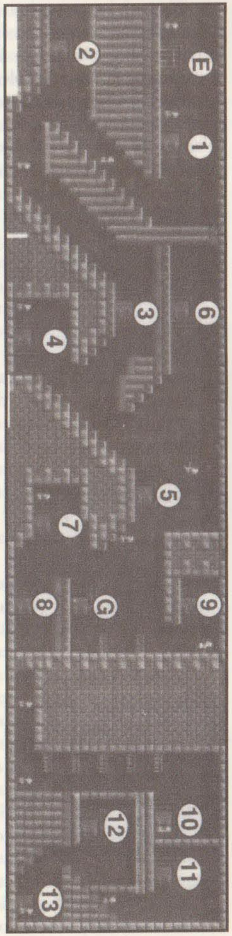
Nivel 5

★ **Puerta 1:** Coge el ventilador que está orientado hacia arriba y empuja el barril hacia la derecha hasta que esté más o menos cuatro bloques a la izquierda del agujero del suelo, bajo el segundo árbol. Salta hacia la copa de dicho árbol y coloca el ventilador pegado a su derecha, bajo el ventilador que está orientado a la izquierda. Utilizando los otros dos bloques azules que hay junto a la puerta, constrúyete una escalera que vaya del barril a la copa del árbol.

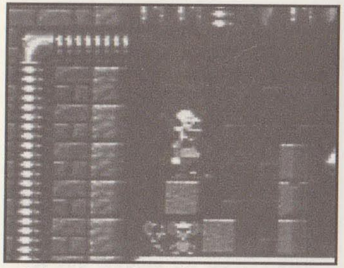
★ **Puerta 2:** Las gotas que caen del techo son la mayor molestia de esta habitación, pero si derribas a los pájaros que se interpongan en tu camino lo tendrás un poco más fácil. Y si aún quieres tener menos complicaciones, puedes subir hasta la habitación que se encuentra en el extremo superior derecho (utilizando los bloques pertinentes) y caminar sobre los escalones ocultos entre las sombras para entrar en un pasaje que surge del muro de la derecha. En el interior encontrarás seis jarrones, que te servirán para cubrir todos los ventiladores que halles y que debes coger —aunque te bastará con un par y un bloque sólido. Luego, deja salir a los ratones cerca de la trampa.

★ **Puerta 3:** Utiliza los jarrones que hay sobre la trampa para atrapar a los ratones y luego llévatelos a la habitación que está a la izquierda del ventilador. Utiliza los jarrones para golpear los bloques que se encuentran por encima de la tubería (hay dos más en el techo), y luego coge otro jarrón y colócate sobre el ventilador de la izquierda. Deja el jarrón sobre el borde izquierdo del ventilador y luego empújalo hacia el lado derecho sin caerte. Asegúrate de que no hayan jarrones entre el ventilador y la tubería y repite el proceso con cada jarrón hasta que todos los ratones hayan caído en la trampa.

★ **Puerta 4:** La trampa se encuentra en el extremo derecho, y llevar a los ratones hasta ella no es precisamente coser y cantar. Coge un bloque azul y colócalo sobre la plataforma que hay a la izquierda de la trampa, junto al grupo de bloques, para que los ratones puedan encaramarse a él cuando caigan de la tubería de arriba. Hazte con un bloque más y colócalo al lado derecho del grupo, para que los ratones puedan bajar hasta la trampa sin hacerse daño, y regresa al lugar donde están los dos bloques azules para llevarlos al hoyo por el que se mueven los ratones,



Nivel 5: Una gran parte de este nivel (puertas 10-13) no se abrirá hasta que golpees un bloque que está en la habitación 8

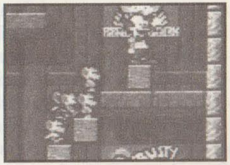


Coloca los escalones de esta forma para atrapar a los ratones y hacer que reduzcan distancias entre sí. De esta forma, podrás anticiparte a sus movimientos con mayor facilidad.

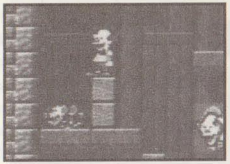
en la esquina superior izquierda. Voy a contarte un truco para hacer que los ratones se reúnan: coloca uno de los bloques de forma que no quede espacio entre los bloques azules y los sólidos. Cuando los ratones suban por ellos, quedarán atrapados entre el muro y el bloque de abajo; cogiéndolo y volviendo a dejarlo caer varias veces, conseguirás que los ratones vayan acercándose cada vez más entre sí. Coge el bloque de arriba y colócalo en el borde derecho del otro para formar una pequeña escalera que permita a los ratones salir del hoyo, y en cuanto haya subido el último, coge el bloque de abajo para crear un escalón entre las dos plataformas que están a la derecha de la puerta. Retrocede con rapidez y coge el otro bloque (segundo escalón), para luego correr hacia el siguiente punto en que se le necesita, donde tendrás que formar dos escalones utilizando ambos bloques. El último movimiento que tendrás que ejecutar consiste en colocar un bloque delante de la tubería que conduce a la trampa. Tendrás que ser rápido para adelantarte a los ratones; recuerda que cuanto más juntos estén, más fácil te resultará completar la misión. A la derecha de la trampa hay un pasaje secreto, que podrás descubrir si observas el color del muro, cuya intensidad disminuye en un punto muy concreto, el que corresponde a la entrada. En su interior, encontrarás bloques que contienen energía y puntos.

★ **Puerta 5:** Deberás conducir a los ratones al primer ventilador que veas para que vayan a parar directamente a la trampa. En el centro de la zona superior de la pantalla verás varias estrellas formando una flecha que indica hacia arriba. Salta desde la plataforma más alta para encontrar unos escalones ocultos, que te conducirán a una zona donde hallarás varios bloques con energía y puntos. Tienes cuatro bloques para hacer que el grupo de ratones suba por los escalones de la pirámide. Utiliza dos de ellos para lograr que los ratones se apiñen (ver la explicación anterior) y coloca los otros dos —uno encima del otro— sobre el

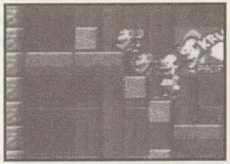
borde izquierdo de la pirámide para formar un muro, para luego llevarte un bloque y colocarlo entre la pirámide de abajo y la de la izquierda, con la finalidad de que los ratones puedan subir sin problemas. En cuanto estén bajando por el lado izquierdo, coloca otro bloque entre la pirámide de la izquierda y la de arriba. Luego, coge con rapidez los otros dos bloques que están en el borde izquierdo de la pirámide izquierda y empújalos hasta el extremo superior derecho de la pirámide de la derecha, con lo cual formarás un escalón entre dicha pirámide y el techo. En cuanto el último de los ratones haya subido por él, cógelo y corre hacia la derecha para cubrir el ventilador que está junto al muro de abajo.



Construye una escalera con los bloques de forma que los ratones puedan subir por ella...



...y entonces, muévelos para atraparlos.



Finalmente, construye otra escalera con los mismos bloques.

★ **Puerta 6:** Ve hacia la izquierda y luego baja por el pasaje para encontrar a los ratones, custodiados por dos alienígenas a los cuales debes derribar con manzanas o bolas. Sube por las plataformas y coge los bloques donde están los ratones para que se junten más (consulta la explicación de la cuarta habitación, si no la has leído). Una vez hayas hecho esto, podrás anticiparte a sus movimientos mientras colocas los escalones apropiados para que puedan ir acercándose a la trampa. Primero, haz que los ratones salgan del hoyo en que se encuentran y luego corre hacia la izquierda para construir otro escalón. Coge el resto de los bloques y forma una pequeña escalera con ellos; después, sigue cortándole el paso a los ratones hasta que todos ellos hayan llegado al punto que te interesa, para luego permitirles seguir avanzando y colocar más bloques en la posición adecuada (ver fotografías). Para llegar hasta la zona cubierta de hierba, deberás formar una escalera con tres bloques, que luego deberás utilizar (junto a un cuarto) para llegar hasta el extremo superior izquierdo. Finalmente, tienes que construir dos escalones en lo alto del árbol de la derecha

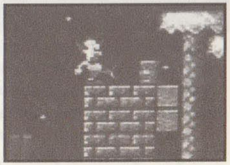
para que los ratones se pongan frente al ventilador y salgan disparados hacia la trampa. ¡No te preocupes, que tienes tiempo de sobra!

★ **Puerta 7:** Para completar esta habitación deberás empujar los barriles en un orden determinado. Coge un jarrón, déjate caer por los escalones que ceden bajo tu peso y golpea los bloques que encontrarás abajo del todo para obtener varios objetos valiosos. Coloca el jarrón en el borde izquierdo del segundo barril contando desde arriba, y luego empuja el que está encima de él. Ahora, debes situar el jarrón en el lado derecho del tercer barril y empujar el segundo, de forma que se deslice sobre el jarrón y caiga sobre el cuarto. Coloca el jarrón cerca del segundo barril actual y empuja el de arriba, para que también se deslice sobre el jarrón. Luego, coge el dichoso jarrón y, desde el lugar donde estaba, empuja el barril de la izquierda hacia la izquierda. Dirígete al lado derecho del barril más alto, empújalo sobre los otros tres y más tarde sobre el suelo hasta que llegue junto al muro que está bajo la trampa. Coloca el jarrón al lado del muro y empuja el barril contra él para formar el primer escalón que lleve a la trampa. Utiliza el jarrón para bloquear la tubería de la derecha, y luego corre hacia la izquierda para colocarlo de tal forma que sirva de segundo escalón. Finalmente, una vez te hayas colocado junto a la trampa, haz salir al ratón del jarrón.

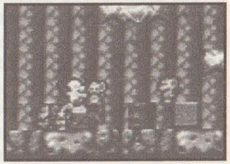
★ **Puerta 8:** (NOTA: *¡Debes entrar dos veces por esta puerta! La primera vez, debes empujar un bloque para tapar el hoyo y luego pasar por un camino que está a la derecha, que conduce a las puertas 10 y 13. Se supone que la puerta principal está cerrada, pero no es así. En consecuencia, sal por ella y vuelve a entrar, sin empujar el bloque que verás sobre el hoyo. Para terminar, vuelve a salir... y a entrar.*) Ve con cuidado en la esquina superior derecha, porque necesitarás varias bolas para sobrevivir. Coge un bloque sólido y sube en el ascensor hasta lo más alto; salta hacia la izquierda, coloca el bloque frente a la entrada circular de la tubería, y luego encarámate a las tuberías. Los bloques que están a la izquierda cederán bajo tu peso, así que colócate sobre ellos y déjate caer, lanzando una bola al muro de la izquierda para que los ratones y tú podáis atravesarlo y acercaros a la trampa. Vuelve hacia el muro de la derecha, coge el ventilador que está orientado hacia la izquierda y luego sube hasta la tercera plataforma verde para colocarlo sobre su lado izquierdo. Entonces, coge el ventilador que está orientado hacia arriba, déjate caer por el borde izquierdo de la plataforma, y luego colócalo sobre el suelo (los ratones serán empujados hacia el último ventilador que has colocado, y luego hasta el área de la trampa). Coge otro ventilador orientado hacia arriba, salta desde el ascensor hacia la izquierda y entra en el hoyo. Las tres tuberías de arriba conducen a otras tantas

áreas. Tendrás que conseguir que los ratones suban por la tubería de la izquierda, así que métete en el hoyo y coloca el ventilador que está orientado hacia arriba un espacio a la izquierda.

★ **Puerta 9:** Un muro separa la trampa de los ratones. Para lograr que suban por dicho muro, tendrás que construir escalones entre las muchas plataformas. Antes de empujar el barril hacia el muro, construye una escalera que llegue hasta lo alto del mismo con los bloques de la derecha (ver fotografía). Empuja el barril sobre el bloque superior y tendrás, debajo, el espacio necesario para empujarlo hacia la derecha. Antes de hacerlo, utiliza uno de los bloques sólidos para detenerlo en la posición del primer escalón (ver fotografía). Luego, aprovecha el otro bloque para formar el segundo escalón; antes de colocarlo, muévete hacia donde se subirán los ratones y coloca un bloque en el borde del escalón. Cuando todos los ratones hayan subido por él, coge el bloque de abajo (que hasta ahora hacía la función de segundo escalón), y colócalo a la derecha del otro escalón, que deberás coger sin que los ratones se salgan del camino que les has marcado. Utiliza este bloque a modo de primer escalón (el otro será el segundo a partir de ahora, claro), para que los ratones puedan subir por el lado izquierdo; en cuanto el último ratón haya pasado por él, vuélvelo a coger y corre hacia el lado izquierdo para atrapar a tus pequeños adversarios. Deberás colocar este bloque antes de que los ratones tengan oportunidad de escapar de tu encerrona por el extremo izquierdo (ver fotografía). Ahora, debes construir una escalera que vaya hacia arriba, y otra hacia la derecha. Coge el otro bloque, y colócalo para que haga de primer escalón entre la plataforma y los escalones que hay a su lado; luego, haz lo mismo con el bloque que has utilizado antes. Después de que todos los ratones hayan pasado por el primer escalón, cógelo y empieza a construir la siguiente escalera en el extremo superior (que no debes apoyar sobre el borde de la plataforma). Hay un punto, a la izquierda del muro, donde debes colocar un escalón; a su derecha, tienes que poner otro para bloquear una tubería.



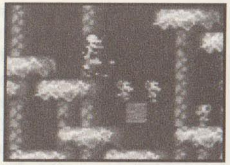
Coloca estos bloques al lado del muro y empuja el barril.



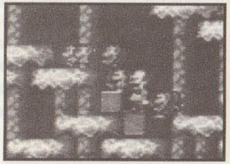
Utiliza el barril como si fuera el primer escalón.

★ **Puerta 10:** Coge el primer bloque que veas y llévatelo abajo. Utilízalo para

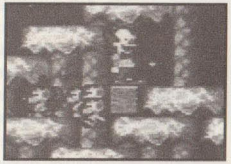
mantener a los ratones en el lado izquierdo de la plataforma de arriba y luego corre hacia la derecha para que los animalillos suban por él y se metan por la tubería. Coge uno de los bloques y llévalo hacia arriba y a la izquierda; salta por encima del muro (de la izquierda) cuando entres en la zona delimitada por los bloques azules del decorado. Coloca el bloque en la planta baja de esta área, justo en el borde de la plataforma sobre la cual está el símbolo de las Manzanas Krusty. Retrocede, coge otro bloque y utilízalo como segundo escalón; a continuación coge el primero y hazlo pasar por el tercero. Coge el segundo escalón y colócalo en lo alto del tercero; desde esa posición, podrás empujar hacia la derecha (tres veces) los barriles que bloquean a los ratones. Sube por los escalones, entra en un pasaje secreto que está a la izquierda del símbolo de las Manzanas Krusty, golpea los seis bloques (que contienen puntos), sal, y sube por los escalones ocultos que conducen al cielo, que te llevarán al descubrimiento de cuatro bloques más (con el último derribarás el muro de la puerta 11, mientras que los otros contienen puntos, energía y manzanas).



Coloca el bloque de esta forma para cerrarles el paso a los ratones y obligarles a que se agrupen.



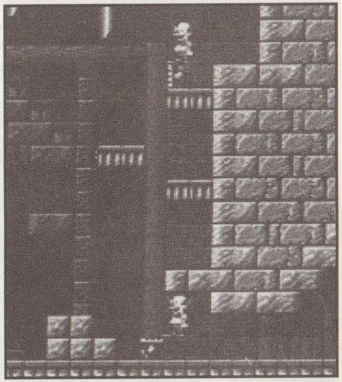
Si pones los bloques tal como aparece en la fotografía, los ratones podrán subir hacia la izquierda.



Luego, bloquéalos con uno de los escalones.

★ **Puerta 11:** Sube por el árbol y encontrarás todo lo que necesitas en esta área. Primero, coge el ventilador que está orientado hacia la izquierda y baja por el pasaje de la derecha para colocarlo sobre el tercer escalón verde (contando desde la izquierda) e impedir que los ratones entren por este túnel. Retrocede y coge un bloque sólido para ayudar a los ratones a salir del hoyo junto a la puerta. Coge el ventilador que está orientado hacia arriba y llévalo a la primera habitación del pasaje que está en la planta baja, a la derecha del árbol, donde encontrarás un pájaro bastante peligroso. En la entrada de esta habitación en-

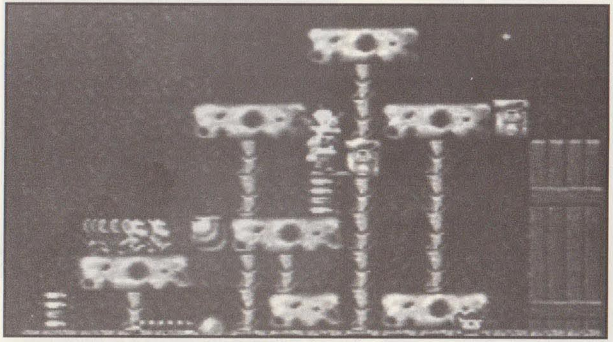
contrarás una hilera de cinco bloques. Coloca el ventilador que está orientado hacia arriba bajo el borde de la primera plataforma de la derecha (de forma que se alinee con la barra de madera del decorado). No sigas avanzando sin llevar un bloque, porque lo necesitarás para salir de la habitación de la trampa. Regresa al árbol y coge el ventilador que está orientado hacia la izquierda; llévalo a la primera habitación y colócalo sobre el ventilador que está orientado hacia arriba, en el borde izquierdo de la plataforma verde del extremo superior. Con ello, lograrás empujar a los ratones hacia el área izquierda, precisamente donde está la trampa. Retrocede por el túnel donde se encuentra el ventilador que está orientado hacia la derecha y coge los objetos que albergan los tres bloques que verás allí. Atraviesa rápidamente el túnel de la derecha, pasando por encima de los bloques que ceden bajo tu peso (sin permitir que se rompan por completo) y alcanzarás dos bloques más, que contienen manzanas y energía. Luego, déjate caer por los bloques de este túnel, lánzale manzanas al pájaro, y no te detengas hasta llegar al suelo. Ve hacia la izquierda para encontrar un bloque que contiene energía, y luego salta hacia el muelle de la derecha. En lo alto de la habitación hay cuatro bloques más; el crucial es el que se encuentra en la esquina inferior izquierda, que acaba con el muro que bloquea las puertas 12 y 13 de la sala principal. Tampoco pases por alto las bolas porque las necesitarás para romper el muro de la izquierda. Retrocede hasta la habitación de la trampa y llévate contigo el ventilador que está orientado hacia arriba; colócalo en lo alto de la pirámide de escalones y espera a que los ratones se vean empujados hacia la trampa. Luego, coge el ventilador, utilízalo para salir de la habitación y dirígete a la puerta principal.



Lleva los ventiladores a la habitación que hay en el extremo inferior del pasaje para empujar a los ratones a la habitación donde se encuentra la trampa.

★ **Puerta 12:** Empieza atrapando a los ratones entre un escalón (por si lo

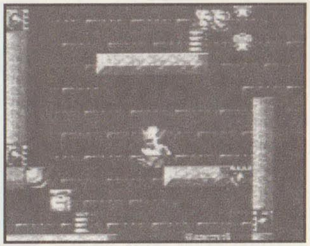
habías olvidado, encontrarás más detalles referentes a cómo hacerlo en la explicación de la cuarta habitación) y las plantas de la izquierda. Luego, coloca los objetos tal y como están en la fotografía. Quédate sobre el jarrón del centro y espera a que el último ratón pase por él, para cogerlo y correr hacia la derecha. Luego, colócalo en el extremo derecho del matojo para bloquear a los ratones. Vuelve hacia atrás y, saltando sobre las plataformas, coge la tubería que está en el extremo izquierdo para situarla sobre el jarrón de la izquierda del matojo y bloquear de nuevo a los ratones. Después, coge la juntura de la tubería y llévala al jarrón que está a la derecha del matojo. En cuanto los ratones se den la



Para empezar, coloca los jarrones y las tuberías tal como aparece en esta fotografía. Cuando el último ratón pase por el jarrón que está junto a Krusty, cógelo y corre hacia la derecha.

vuelta para dirigirse hacia la izquierda, empuja el jarrón hacia la derecha y coloca la juntura en el borde derecho para que actúe como un segundo escalón, permitiendo a los ratones subir hasta la plataforma que lleva al área del ventilador. Bien; los ratones están atrapados entre los dos ventiladores que hay cerca del suelo. Lleva los muchos objetos que has cogido por el camino (jarrones, tuberías y bloques azules) a esta área y dispónlos de tal forma que no interfieran con los ratones; al menos, de momento. Primero, debes construir una escalera que conduzca hasta el ventilador de la derecha desde la plataforma más larga que hay a la izquierda del póster de la Casa de la Risa de Krusty (ver fotografía). Utiliza una tubería como primer escalón, un jarrón como segundo,

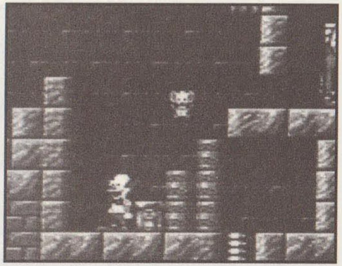
y la juntura como tercero. Coloca un fragmento de tubería sobre el centro de la plataforma que hay debajo de donde están siendo empujados los ratones de un lado al otro, y luego pon el jarrón en el borde superior derecho, de forma que tus pequeños adversarios puedan subirse a él para llegar hasta el ventilador de arriba. Coge el primer escalón (una tubería, en realidad), llévatelo arriba del todo, y colócalo sobre la plataforma azul que está a la izquierda de la trampa situada sobre la plataforma marrón (no sobre el borde, sino en el borde). Coge los jarrones de abajo para que hagan de segundo y tercer escalón, y no vuelvas a coger este último hasta que todos los ratones hayan pasado por él; luego, llévalo junto a la trampa y rómpelo para liberar al ratón.



Antes de construir una escalera para que los ratones puedan subir por ella, coloca estos bloques tal como se muestra en la fotografía para alcanzar varios objetos de utilidad.

★ **Puerta 13:** Los bloques que están a la derecha de la primera puerta cederán bajo tu peso, así que apártate de ellos. Coge el jarrón y colócate encima del grupo de bloques sólidos sobre el cual se pasean los ratones (fíjate en que hay un bloque perdido a la izquierda del grupo). Utiliza el jarrón para cubrir el hueco y empuja el barril izquierdo hacia la izquierda dos veces. Coge el otro jarrón y déjalo caer sobre el borde derecho del grupo de bloques. Empuja el otro barril hacia la izquierda hasta que se caiga, y una vez en el suelo, hacia la derecha para encajarlo con el jarrón, dando forma al primer escalón. Utiliza los otros dos jarrones para completar la escalera. En el área siguiente hay un pequeño muro de bloques que ceden bajo tu peso, y que mantiene a raya a los ratones. Debes utilizar los jarrones para formar los escalones, siguiendo el mismo proceso que antes; luego, coge el segundo escalón y déjalo caer a la derecha del barril para que los ratones puedan salir del agujero. Coge uno de los jarrones y avanza hacia la derecha, con lo cual te acercarás a la trampa. El orden en que empujes los barriles de arriba es importantísimo: empieza por la esquina superior izquierda, empujando el barril de abajo hacia la derecha. Utilízalo como primer escalón y coloca los otros dos de tal forma que los ratones puedan llegar hasta la trampa. No hay ningún lugar seguro a la hora de liberar los ratones de los jarrones, así que

construye uno. Ve al extremo superior derecho y empuja el barril de la izquierda hacia la derecha, hasta colocarlo junto a otro barril. Luego, empuja el barril de la esquina superior izquierda hacia abajo, y no pares hasta llegar al suelo. Aunque no se te haya ocurrido, debes tener un segundo y un tercer escalón que lleve hacia la trampa. Lleva los jarrones a la plataforma del extremo superior izquierdo —que está sobre la trampa— y empújalos, con lo cual harás que los ratones se caigan por el lado derecho hasta el segundo escalón. El bloque que hay en el extremo superior derecho contiene bolas, que debes utilizar para abrirte paso en el muro de la derecha y encontrar un pasaje secreto. En esta área hay cañones láser, así como bloques de los que contienen energía y puntos. Los bloques que ceden bajo tu peso y que se encuentran al final del pasaje te conducirán hasta la puerta principal.



Empuja los barriles hasta que caigan al suelo en el orden apropiado; luego, libera a los ratones sobre la plataforma del extremo superior derecho.

★ **La puerta dorada:** Compañero, esta habitación sí que es dura, pero con unas cuantas manzanas y alguna que otra bola tendrás —al menos— una oportunidad. Ve hacia la derecha, esquivando tantas gotas de agua como te sea posible, y luego salta sobre el muelle para alcanzar los fragmentos de tubería y el bloque que esconde una unidad de energía. Coge el muelle. Por encima del muelle siguiente está el enemigo más difícil de vencer de cuantos has encontrado en todo el juego: un «alien» sobre el que deberás disparar todo lo que tengas a mano. Cuando hayas acabado con él, tu principal preocupación será el agua que cae del techo. A la derecha del lugar donde estaba el «alien» hay un ascensor con tres bloques de los que contienen objetos; el que está junto al muro de la derecha es el único que necesitas para completar la misión (¡y el juego!). Golpéalo y corre; si tienes ganas de arriesgarte, puedes subir en el ascensor para encontrar otro bloque, que está custodiado por una serpiente y un cerdo volador. Más arriba encontrarás otro, que sólo podrás tocar si saltas sobre el muelle. ¡Y hay dos más sobre el árbol y el muro derecho! Si no puedes derrotar a los enemigos de esta área y no

te queda mucha energía, ¡ve directo hacia la puerta! Krusty te lo agradecerá en la secuencia final.

¡Estupendos trucos!

★ En caso de que estés atrapado en un nivel, o que simplemente sientas curiosidad, estos códigos de acceso te serán de utilidad. El nivel de dificultad aumenta en cada fase, así que no te harás ningún favor accediendo directamente al nivel 5. Si eres un auténtico fan de los Simpson, a lo mejor ya habrás adivinado los códigos. De lo contrario, te diré que Flanders es el vecino de los Simpson (y el propietario de «Flander's Left-O-Rama»), que Brockman es uno de los compañeros de clase de Bart, y que Sideshow Bob es otro de los habituales de la serie.

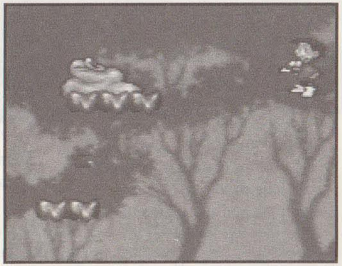
NIVEL 2: WHOAMAMA
NIVEL 3: FLANDERS
NIVEL 4: BROCKMAN
NIVEL 5: SIDESHOW

MICK & MACK'S GLOBAL GLADIATORS

DE VIRGIN GAMES

Introducción

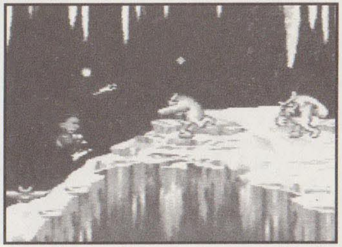
¡Ha llegado el momento de salvar al medio ambiente! Elige a uno de los dos personajes de McDonald's para que te ayuden en tu lucha por detener el vertido de residuos tóxicos y promover el reciclaje. Prepara tu Super Pistola de Agua para acabar con las criaturas mutantes, y coge los arcos (marcados con una M) para poder acceder al nivel de «bonus», donde conseguirás vidas extra. Este juego es lo más parecido a Sonic que puedas imaginar. El desarrollo es rápido y divertido; los gráficos, de lo mejorcito que hayas visto. Los personajes van cambiando de personalidad a medida que mascan chicle, ¿te lo imaginas? Mick & Mack ha sido pensado para un solo jugador, sus secuencias de acción quitan el aliento, su nivel de dificultad oscila de medio a elevado, y está estructurado en cinco niveles de tres fases.



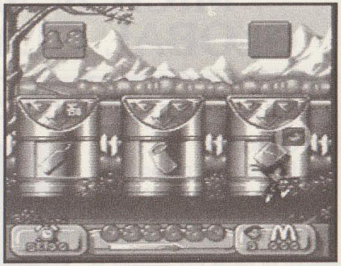
Las vidas extra se convierten en algo poco frecuente, de forma que los niveles de «bonus» resultan más importantes de lo normal para tu supervivencia.

Estrategias increíbles

★ En cada nivel tienes que hacer lo mismo; lo único que cambia es el número de enemigos a los que te enfrentarás y la dificultad del terreno. Memoriza el mapa de cada fase para poder esquivar las zonas más peli-



En cada nivel hay enemigos más difíciles de derrotar que en el anterior. El terreno también se complica notablemente.



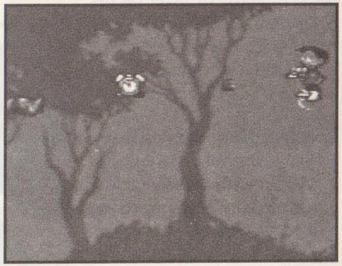
Coge 75 arcos, o más, para tener acceso al nivel de «bonus». Una vez en él, ¡recicla tan rápido como puedas los objetos que caen del techo!

grosas, y no te dejes caer desde una plataforma porque no suele haber nada debajo, a excepción de algún que otro arco (M). Puedes examinar la zona al pulsar <Abajo> en el mando.

★ Necesitas 75 arcos (M) para acceder al nivel de «bonus», en el que debes coger los objetos que caen del techo y colocarlos en el contenedor apropiado. Hay menos de un centenar de arcos en cada nivel, así que no dejes pasar ni uno; gran parte de ellos no los verás a simple vista, sino que tendrás que mirar a tu alrededor con las teclas de dirección. Algunos de ellos te parecerán inaccesibles, pero no dudes de que puedes cogerlos todos. Tan sólo tienes que buscar escalones ocultos.

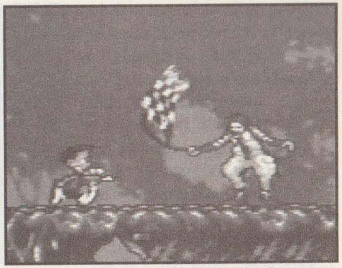
★ Dispara siempre con rapidez mientras avanzas para derribar a todas las criaturas que se interpongan en tu camino y para destruir el lodo verde que puede hacerte perder energía. Cada vez que utilices la pistola, retrocederás un poco, así que úsala con cuidado cuando estés cerca de un precipicio.

Nivel 1: El pantano



Busca las plataformas ocultas que llevan hasta los arcos que resultan inaccesibles en un principio.

★ **Nivel 1-1:** Esto sólo es un simple entrenamiento para lo que viene a continuación. Intenta coger todos los arcos que encuentres. Si no puedes saltar hacia el arco que hayas localizado, busca escalones ocultos por toda el área, que parpadearán en cuanto los toques. Cuando se hayan materializado, súbete e intenta encontrar más. A veces hay plataformas bajo los arcos, que también puedes utilizar para llegar hasta ellos. Algunas zonas cubiertas por el barro son capaces de lanzarte por los aires, así que trata de tenerlas localizadas para poder utilizarlas en tu beneficio.



Cuando hayas conseguido todos los arcos, ve a por Ronald, que está en el extremo derecho.

★ Disfruta de las excelentes secuencias de animación. Si es necesario, párate para ver cada una de las poses que adoptan los personajes. Y si quieres alucinar, colócate en el borde de una plataforma.

★ Cuando hayas conseguido todos los arcos que necesitas, dirígete hacia el extremo superior y atraviesa la meta, señalizada por la bandera de Ronald. Los arcos que caen del cielo al final del nivel te servirán para hacer puntos, ¡no los desperdicies!

★ **Nivel de «bonus»:** Cuanto más rato aguantes en el nivel, más rápidamente caerá la basura. Si no la coges a la velocidad adecuada, todo acabará, ¡así que mantén el ritmo! Los tres botones sirven para lo mismo —alejar la basura—, lo cual significa que no puedes saltar. Tienes que estar atento si quieres coger la vida extra que caerá del cielo, y que tiene la apariencia de un cubo con tu cara grabada en él. No pasa nada si toca el suelo, pero si tardas mucho en cogerlo, desaparecerá.



Elude el arco (M) después de haber cogido la vida extra.

★ **Nivel 1-2:** Nada más empezar el nivel hay una vida a tu disposición. ¿Dónde? Si avanzas unas cuatro pantallas hacia la derecha, llegarás hasta una plataforma, a la cual puedes subirte; si saltas desde ella, verás, junto a una rosa amarilla, el bloque que re-

presenta la vida extra. Baja por la colina, llega hasta el Control (me refiero a la flecha que señala hacia abajo) y luego vuelve a subir para destruir la máquina que contamina. Ve hacia las plataformas que hay a la derecha y encontrarás una de las zonas de lodo que te permiten saltar alto. En este caso, salta hacia la izquierda y caerás sobre el primer arco, bajo el cual se esconde una plataforma. Después, sigue saltando hacia la izquierda, pero ándate con mucho tiento porque tienes que ir cayendo sobre las plataformas que hay debajo de los demás arcos. Más adelante, encontrarás la vida extra. Atención: el arco de color rojo que está justo antes del bloque no tiene una plataforma debajo, así que pásala de largo, porque de lo contrario caerás y, sin los arcos como referencia, no podrás volver a encontrar las plataformas.



Los árboles son perfectos para asegurarte un descenso sin sorpresas.

★ El resto del nivel es parecido a lo que te acabo de describir. Dispara con rapidez y no des saltos largos sin saber lo que te depara el terreno.

★ **Nivel 1-3:** Hay un corazón (que repone tu energía) cerca del principio, en la parte alta. Y fíjate bien, porque escondida entre los matojos, hay una zona sobre la que puedes saltar para llegar muy arriba, y que te permitirá alcanzar dicho corazón.

★ En esta área hay muchos árboles firmemente sujetos en el suelo. Si estás en una plataforma muy elevada y no quieres arriesgarte cuando quieras bajarte de ella, lo mejor será aprovechar la base de los árboles para tomarla como punto de referencia.

★ Hay una vida extra en el penúltimo árbol de este nivel, justo encima de un reloj que te proporcionará tiempo extra. Cerca del final, sube hasta lo más alto de la pantalla y busca dos objetos; luego, salta hacia el reloj desde la plataforma que hay un poco más abajo; allí encontrarás otra plataforma. Salta desde ella para coger la vida extra. ¡Esto sí que son ayudas!

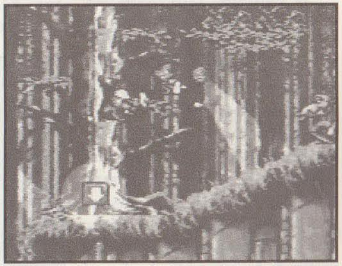


Hay una vida extra y un reloj cerca del final del nivel 1-3.

Nivel 2: El bosque místico

★ **Nivel 2-1:** Hay un corazón sobre la copa de un árbol, a unas seis pantallas del principio del nivel. Las copas de los árboles se unen en varios puntos, formando lo que parece ser una superficie sólida, pero no te fíes, porque te caerás si permaneces sobre ella y perderás una vida. Hay otro corazón cerca de la marca que indica la mitad del camino, y que sólo puedes alcanzar saltando de árbol en árbol.

★ **Nivel 2-2:** Unas cinco pantallas a la derecha del principio del nivel hay otro corazón; y otro tres o cuatro árboles más adelante, sobre su copa.



Los corazones y los controles son las dos claves para sobrevivir; búscalos por todas partes.

★ **Nivel 2-3:** Sube hasta el extremo superior de la pantalla y encontrarás el primer corazón. Si sigues el río que hay debajo, podrás coger otro. Por cierto; si decides atravesar el río valiéndote de las tortugas, muévete deprisa, porque se hundirán bajo tu peso en unos segundos y te arrastrarán con ellas.

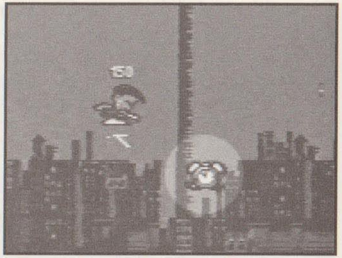
Nivel 3: Ciudad Tóxica

★ **Nivel 3-1:** Aquí verás a un montón de enemigos, mucho más veloces que los anteriores. Apártate de las llamas —cosa que no te será nada difícil— y permanece en la parte alta de la pantalla para encontrar un corazón; luego, camina hacia la derecha, déjate caer, y coge otro. Hay un tercer corazón cerca del extremo inferior, y un cuarto (¡vaya!) arriba del todo, pero las tuberías hacen que resulte casi imposible alcanzarlo (aunque puedes intentarlo por el lado derecho). Bajo los arcos

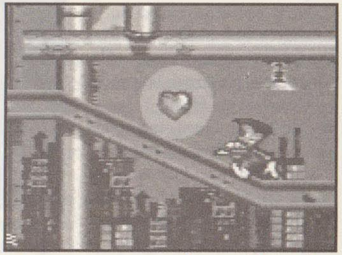
que están suspendidos en el aire, hay un montón de plataformas ocultas; entre las dos últimas, verás un reloj.

★ **Nivel 3-2:** Muy cerca de la marca que te indica que has alcanzado la mitad del camino, encontrarás varios corazones, tanto en la parte alta como en la baja de la pantalla. Ah, recuerda que puedes subir por las cadenas que hay en esta área para alcanzar las plataformas y los objetos que están muy por encima del suelo.

★ **Nivel 3-3:** Hay un corazón sobre la cinta transportadora que está a la derecha del primer Control. Las plataformas que hay debajo de los arcos llevan hasta un reloj. Cerca del final, en el suelo, encontrarás un segundo corazón.



Sube por las plataformas ocultas que están cerca del nivel 3-1 y encontrarás un reloj.

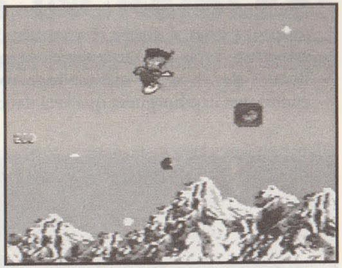


Los corazones son indispensables en las tres fases de que consta el nivel 3.

Nivel 4: Basura en el Ártico

★ **Nivel 4-1:** Este nivel es mucho más lineal que los anteriores, gracias a lo cual podrás coger todos los arcos sin problemas. Eso sí, sé prudente con los osos polares que se deslizan por el hielo, porque pueden aplastarte en un abrir y cerrar de ojos. Hay un corazón convenientemente oculto en la red metálica de la primera colina; el segundo corazón está flotando en el aire, cerca de la mitad del nivel, y encontrarás una vida extra a su derecha. Tras coger el corazón, súbete a la tubería y camina hacia la derecha; poco después, encontrarás una hilera de arcos, apoyados en las correspondientes plataformas (¡hmmmm, esto me suena!). Dos pantallas a la derecha hay un corazón enterrado en la nieve, pero parcialmente visible.

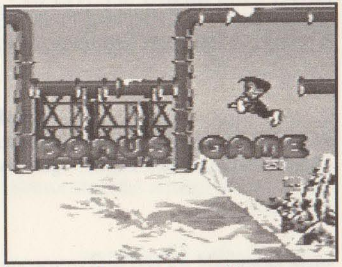
★ **Nivel 4-2:** Como el anterior, este nivel es muy lineal, de forma que resulta bastante fácil conseguir los 75 arcos necesarios para acceder al nivel de «bonus» (y a la posibilidad de conseguir una vida extra). Tendrás que subir por muchas plataformas de hielo antes de poder continuar hacia la derecha; los corazones no están escondidos ni nada, a excepción del segundo, que se encuentra bajo un gran túnel que va hacia la izquierda (y que no es más que un callejón sin salida).



Nivel 4-1: Busca las plataformas ocultas que hay después del segundo corazón para encontrar esta vida extra.

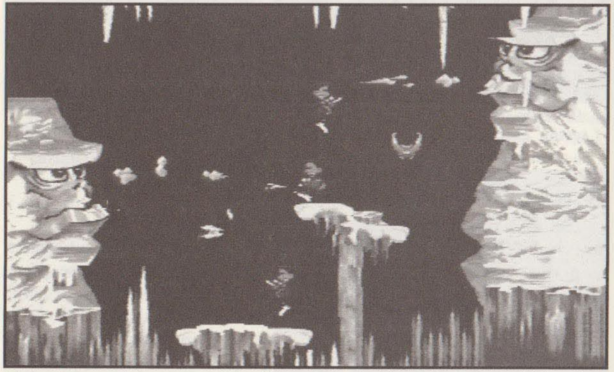
★ **Nivel 4-3:** Ya no tienes que preocuparte de coger arcos suficientes, porque aquí no hay nivel de «bonus». Se trata de la última fase, y está repleta de enemigos dispuestos a hundirte en la miseria, pero como compensación, también hay muchos Controles, que al menos sirven de ayuda. Cuando te acerques al final, alcanzarás una plataforma de la que cuelgan estalactitas; una vez sobre ella, salta hacia la derecha, pero prepárate para guiar a tu personaje hasta la estrecha plataforma que hay debajo.

★ Seguro que te has fijado en el enemigo final, porque la montaña que hay delante de ti es, en realidad, su cara; y seguro que no te has fijado en que, detrás de ti, tienes a otro adversario, dispuesto también a amargarte la vida. Quédate cerca de uno de ellos y dispara ininterrumpidamente mientras saltas; los ojos de los monstruos reflejarán el dolor que experimentan cuando reciben el impacto de la fórmula antitoxinas de tu pistola. Pero no te distraigas, por-



No tendrás muchos problemas en encontrar los arcos necesarios para acceder al nivel de «bonus».

que tienes que esquivar las estalacticas que caen del techo y derribar a todos los pájaros que se te acerquen. Como recompensa a tus grandes esfuerzos, verás una secuencia de animación final simplemente maravillosa. Y yo no sé por qué razón, pero en este momento, me estoy tragando una hamburguesa que está deliciosa...



Salta lo más alto que puedas y dispara tan rápido como te sea posible sobre las dos caras y los pájaros que te atacan.

¡SECRETOS INCREÍBLES!

UNA SELECCIÓN DE LOS MEJORES TRUCOS Y CÓDIGOS DE ACCESO

After Burner II

Selección de nivel. Cuando aparezca el mensaje «Start» en la pantalla de presentación, pulsa C, y luego A y B (sin soltar C). Si después presionas <Start>, accederás a una pantalla que te permitirá acceder a cualquier nivel.

Air Diver

Modos secretos. Nada más empezar la partida, dirígete a un área en cuyo mapa no hay enemigos. Pulsa <Start>, A, B, C, B, A, A, B, C, B, A y B; luego, suelta <Start>. Si a partir de entonces presionas <Start>, serás invulnerable; si pulsas A, obtendrás un caza; si presionas B, llegarás hasta la nave nodriza; con C alcanzarás directamente la pantalla donde se encuentra el enemigo final.

Back To The Future 2

Cómo pasar niveles. Detén el juego en cualquier nivel, luego pulsa <Arriba> y A, <Abajo> y A, <Izquierda> y A, <Derecha> y A.

Bulls Vs. Lakers

Códigos. BULLS 3 - SUNS 1: KXOVPBBB. LAKERS 3 - PISTONS 1: NLOWFBBL. BLAZERS 3 - CELTICS 0: DBOBPBBC. UTAH JAZZ 3 - BUCKS 0: WVOB5BB. SUPER-SONICS 3 - CELTICS 0: GQOBKBBJ. 76ers 3 - LAKERS 1: J80V5BBB. PISTONS 3 - JAZZ 0: ISOV5BBB.

Centurion-Defender of Rome

Código. Para empezar con todos tus niveles al máximo, 11 legiones y 35.000 talentos, entra el siguiente código: TAGY-V6P5-QAAA-AH3K-VKVA-MIES.

Cyberball

Códigos. Para participar en el encuentro final con los Minnesota Maulers, entra el código P5BB B5PS IHEX. Para ver la secuencia de animación final, teclea CGBB B8FB BB2V.

David Robinson's Supreme Court Basketball

Códigos. Para participar en la última competición, introduce el siguiente código: UAR123YIF.

Ecco

Códigos. TROPICAL STAGE. Island Zone: BDTILFBW; DEEP WATER: UWFQLFBC. PREHISTORIC SECTION. Jurassic Beach: QUYARCBCB; Pretanodon Pond: QWSERCBC; Origin Beach: TSPIRCBC; Trilobite Circle: ATHNRCBH; Dark Water: USCRRCBZ.

Fire Shark

Dos vidas extra. Consigue las mejores armas, y con ellas, derrota al general Porter de Yonemaru: obtendrás dos vidas a cambio.

Ghouls and ghosts

Invulnerabilidad y acceso directo a la batalla con el enemigo final. En la pantalla de presentación, pulsa A cuatro veces y después <Arriba>, <Abajo>, <Izquierda> y <Derecha>. Escucharás una melodía. A partir de ese momento, pulsando B y <Start> conseguirás ser invulnerable, y si presionas <Derecha>, <Arriba>, A y <Start> al mismo tiempo, llegarás a la última pantalla del juego.

The Immortal

Códigos. NIVEL 2: 757fc1006f70; NIVEL 3: 6e1eC210000e10; NIVEL 4: d9be53101eb0; NIVEL 5: b57f9430000eb0; NIVEL 6: 563ff53010a41; NIVEL 7: c250f630101ac1; NIVEL 8: e011f73017bc1.

Insector X

Ilimitadas posibilidades de continuar. Cuando aparezca el mensaje «Press Start Button to Continue», pulsa <Abajo>, <Arriba>, <Izquierda> y C.

Klax

Mayor dificultad. En la pantalla de presentación, pulsa <Arriba> e <Izquierda> en el mando, mientras mantienes presionados los botones A, B, C y <Start>.

Lotus Turbo Challenge

Códigos. Carrera 2: SLEEPER. Carrera 3: HERBERT. Carrera 4: BUSINESS. Carrera 5: APPLEPIE. Carrera 6: STANDISH. Carrera 7: MALLOW. Carrera 8: TEA CUP.

Mercs

Enemigos más duros. Empieza la partida en el modo habitual, y entonces pulsa A, B, C y <Start>. Todos tus enemigos, incluidos los finales, se moverán más rápido y esquivarán tus ataques de forma más inteligente.

Musha

Selección de nivel. Haz un «Reset» cuatro veces, y luego pulsa <Abajo> e <Izquierda>. Para terminar, ve al menú de opciones para elegir el nivel por el que quieras empezar.

Out Run

Incrementar la dificultad del juego. Pulsa C diez veces en la pantalla de presentación.

Predator 2

Códigos. Nivel 2: KILLERS. Nivel 3: COMOUFLAGE. Nivel 4: LOS ÁNGELES. Nivel 5: SUBTERROR. Nivel 6: TOTAL BODY.

Quad Challenge

Códigos para la carrera normal. 2: ECGT; 3: M4SR; 4: DTXG; 5: 9F2J; 6: 13RB; 7: PNF5; 8: CR11; 9: 5JE8; 10: 8SWG; 11: HGLY; 12: Q44E; 13: WHCM; 14: TVGZ; 15: SNDN; 16: B16A.

Códigos para la carrera difícil. 2: LTR9; 3: 693F; 4: JVSU; 5: TENF; 6: ERU7; 7: DH2F; 8: YZ25; 9: AGT3; 10: PB4V.

Revenge of Shinobi

Shurikens ilimitados. En la pantalla de opciones, haz bajar el número de shurikens a 00; espera diez segundos y verás como el 00 se convierte en el símbolo del infinito.

Rolling Thunder

Códigos. Probablemente te parezca increíble que estos códigos sean de verdad: 1B: A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS; 7: A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET; 9B: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET; 11B: A NATURAL PROGRAM DESIRED NEURON.

Sol-Deace

99 vidas y acción a cámara lenta. Pulsa A, B, C, A, B, C, B, C, B, A y <Start> en la pantalla de presentación. Después, ve al menú de opciones, selecciona el nivel por el que quieres empezar, coloca el cursor en Modo y

pulsa <Derecha> hasta que aparezca el mensaje MY99. Empieza la partida seleccionando la opción «Continúe».

Speedball 2

Acceder directamente a la división de honor. Introduce el siguiente código: LCLI CWAf 06XE ya3q 2bSt -is1 gGVC MQMQ.

Streets of Rage

Posibilidades ilimitadas de continuar la partida. Cuando aparezca el mensaje «Game Over», pulsa <Izquierda> dos veces, B, B, B, C, C, C y <Start> para continuar.

Trampoline Terror

Selección de nivel y 99 créditos. En la pantalla de presentación, mueve el cursor hasta la palabra «Start», y pulsa A, B, C, <Arriba> y <Start>.

Universal Soldier

Códigos. Nivel 2: CHSGM. Nivel 6: JDRSD. Nivel 7: OPKSND. Nivel 10: CMVDG. Nivel 8: BYTCM.

Warrior of Rome

Código final. Entra el siguiente código en la opción correspondiente de la pantalla de presentación: GREBDQ3QNE.

Los increíbles secretos de la
Sega Megadrive

¡Secretos y estrategias completas para los juegos más candentes!

- Alisia Dragon
- Cadash
- Caliber .50
- Chuck Rock
- Desert Strike
- Devilish
- Dragon's Fury
- Earnest Evans
- Exile
- Golden Axe II
- Joe Montana II Football
- John Madden Football'92
- Kid Chameleon
- Krusty's Super Fun House
- Mick & Mack's Global Gladiators

Secretos especiales y estrategias rápidas para otros 27 juegos.

- Este libro es una guía del comprador: incluye detalles del desarrollo de todos los programas.
- El formato es claro y fácil de leer, para que el libro pueda utilizarse como manual de referencia rápida.
- Más de 200 fotografías : monstruos, trucos...
- Todos los juegos están analizados hasta el final.
- Combinaciones con todos los botones del mando y códigos de acceso.
- Todos los puntos débiles de los monstruos y los guardianes, hasta el último detalle.
- Técnicas de supervivencia.
- Todos los enigmas resueltos.

EDICIONES B
GRUPO ZETA
ISBN 84-406-4161-
9 788440 641618